Tot.149

战神 II：圣剑神罚 震撼公布！幻想水浒传V 剧情小说一期完结！

游戏机实用技术

TV GAME

PS3 尘埃落定！11月上旬 全球同步上市！

更多详情参见内文

攻略透解
圣剑传说DS 玛娜之子
快打旋风 适者生存

研究中心
战国无双2／魔界战记2
怪物猎人2 dos／幻想水浒传V

特快专递
机动战士高达 宇宙世纪群英会
FIFA街头足球2

五年等一回！FINAL FANTASY XII 最速彻底攻略

本期赠品

战国无双2 画册 / Gamehalo VCD

2006.4B
定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
08>
9 771008 060006

游戏光环 Gamehalo

斗剧'06罪恶装备XX SLASH中国预选赛UCG CUP 决赛现场报道
《最终幻想XII》片头动画欣赏

&SDM-SMV
www.plumbook.cn

扣紧安全带，
体验2ms灰阶响应时间带来的刺激
2ms灰阶响应时间，终结拖影桎梏
• 2ms灰阶响应时间
• 13mm超窄边框造型，硬朗外观，超大视野
• D-Sub/DVI模拟/数字双讯号输入
• 300cd/㎡高亮度，700:1高对比度，画面极致清晰细腻
• 5级锐利度调节设定功能
• 灯管寿命长达50000小时
明基仓储(上海外高桥保税区)有限公司
上海市外高桥保税区英伦路389号厂房一层南部位
欢迎垂询服务热线：400-888-0333 (未开通地区请拨 0512-68073600)
售前咨询工作时间：周一~周日 8:00-18:00
售后咨询工作时间：周一~周五 8:00-18:00
BenQ FP93G X
液晶显示器
AMA
疾影引擎
2ms GTG
13mm
窄边框
D-sub DVI-D
19吋
1280x1024 SXGA
亮度 300 cd/㎡
对比度 700:1
BenQ
享受快乐科技

復旦大學 招生公告

复旦托业教育培训中心

三维游戏动画专修班
三维影视动画专修班

上海作为国际化的大都市，游戏和影视动画发展迅速，盛大、第九城市、上影数码、上海卡通等一大批上海企业已逐渐成为中国游戏影视动画产业的领军企业。

复旦大学是我国具有悠久历史、享有盛誉的著名高等学府。复旦大学下属的复旦托业教育培训中心与国内专业机构上海CIA数码科技合作，吸收和借鉴北美先进的动画游戏教学体系，现面向全国开办复旦大学CIA第12期游戏影视三维动画专业研修班，有关事宜公告如下：

招生计划：

专业：三维影视动画专业研修班
学制：全日制一年，1080课时
招生人数：50
培养目标：培养传统美学素养，系统了解影视理论与传统动画技巧，全面掌握角色设计、建模、材质、灯光、贴图、场景、影视动画、影视特效、影视片头、后期制作等专业技能。

专业：三维游戏动画专业研修班
学制：全日制一年，1080课时
招生人数：50
培养目标：培养传统美学素养，系统了解游戏制作理论与传统动画技巧，全面掌握游戏场景、游戏角色、游戏模型、游戏帖图、游戏动画、游戏特效、动画与音效合成等专业技能。

专业：三维建筑动画专业研修班
学制：全日制一年，1080课时
招生人数：30
培养目标：学习建筑室内外表现技法与建筑渲染技术、后期建筑效果图的合成处理方法，制作住宅、别墅、夜景、鸟瞰等不同表现风格的效果.掌握完整的专业建筑动画制作技能。

开学时间：2006年5月25日
报名截止：2006年5月20日

教学地点：

复旦大学邯郸校区（总校区）

证书：

完成学业通过考核者将颁发复旦大学结业证书和CIA专业认证证书，同时可组织参加MAYA和3ds max官方认证考试。

主要师资：

由复旦托业与CIA数码联合组成强大的师资团队，具备丰富教学经验及专业制作经验。孟老师精通MAYA，曾为盛大《传奇》游戏特效主创，在影视制作领域有很深的造诣；张老师曾制作过包括《宝莲灯》、《西游记》、《少林小子》、《我为歌狂》等著名动画片；王老师在游戏动画和建筑设计方面是国内权威专家，曾担任多家公司艺术总监。中心还将聘请国际国内知名动画专家客座指导。

就业：

成绩合格者择优推荐到Main Frame（加资）、EA（美资）、育碧（法资）、SEGA（日资）盛大、第九城市、昱泉、大宇、上影数码、上海卡通、水晶石等国内外知名游戏、影视建筑制作公司就业。

www.cia-fudan.com

咨询热线：021-55666099
E-mail: zhaosheng@cia-china.com
报名地址：上海市杨浦区邯郸路365号1号楼4001室

□ □ □ □ &3DM-SMV
www.plumbook.cn

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏机实用技术 TV GAME

总第149期 TV GAME半月刊
2006年4月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

4B

COVER STAFF

封面用图:最终幻想XII
设计总监／封面设计:Jason

©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD.ALL Rights Reserved.
CHARACTER DESIGN:Akihiko Yoshida

CONTENTS Part 1

游戏情报站

睽违五年感动再临！《最终幻想XII》首批出货200多万！ ---- 10
奎托斯挑战命运三女神！《战神II：圣剑神罚》震撼公布！ ---- 11
《光环》新作泄密？讲述“先驱”古文明？ ---- 12
《末名传奇：黑暗王国》为PS3首发游戏！ ---- 13

前线狙击

世界足球 高潮 ---- 20
DQ vs FF in 富豪街Portable ---- 22
枪神 勒颈 ---- 24
荣誉勋章：空降 ---- 25

特快专递

机动战士高达 宇宙世纪群英会 ---- 28
FIFA街头足球2 ---- 30

攻略透解

圣剑传说DS 玛娜之子 ---- 32
快打旋风：适者生存 ---- 36
最终幻想XII ---- 41

研究中心

怪物猎人2 dos ---- 60
战国无双2 ---- 68
幻想水浒传V ---- 70
魔界战记2 ---- 72

小说回廊

幻想水浒传V ---- 76

每期固定栏目

排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	18
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	26
火热秘技	最快速、最实用的秘技火热呈上	75
电子竞技场	报道竞技游戏文化，体验电子竞技魅力	82
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	86
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏	89
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	90
阳光学园	阳光育成计划成员的表演舞台	95
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	96
读编往来	读者与编辑的轻松交流	97
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	100
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	110

焦点 P.8

11月，全球同步迈入4D世界
——PS3全球发售日确定

最终幻想XII P.41

最速完全攻略

游戏立方

多边共享区 102
PSP最新DIY指南 104
问题小卖部 105
邪魔院 106
秘密花园 107
名作殿堂 108

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

世界传说 换装迷宫3 ① Namco ② ③ RPG
GBA ④ ⑤ テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3 2005年1月6日 ⑥ 日版 ⑦
1人 ⑧ 自带记忆功能 ⑨ ⑩ 128M ⑪ 4800日元
无对应周边 ⑫ ⑬ 推荐玩家年龄：全年龄

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边/备注信息 13.推荐玩家年龄

&3DM-SMV www.plumbook.cn

《最终幻想XII 影音盛典》
天籁之音
绝美影像
3月25日
全国上市
FINAL FANTASY XII
最终幻想XII
影音盛典
FINAL FANTASY XII
OST A
DVD
OST B
CD
赠品1
豪华笔记本
赠品2
精美明信片8张
赠品3
专用记忆卡贴纸
一张DVD + 两张CD + 三种赠品
超值定价：14.8元
收录游戏中全部绚丽CG动画
精选OST原声音乐
片尾曲《Kiss me Good-Bye》MV / 主题交响诗《希望》MV / 经典游戏预告片欣赏
ACG STUDIO
动漫游工作室
Animation Comic Game
荣誉出品
DVD VIDEO
CD
3
DVD内额外附送 绝美壁纸+华丽屏保+全部OST音乐

游戏机实用技术 TV GAME

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

CONTENTS
Part 2

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王义
执行主编：郑楷

责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞会
印务总监：肖明友
广告总监：刘方

编委：陈华 聂文静 康剑 李星 路翔道 罗晨彬 草镜 易休 秋天

主管：甘肃省科学技术协会
主办：兰州拜云电子信息有限公司
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京东方蓝慧广告有限责任公司
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年4月16日
定价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

ARC

Beatmanix II DX DistorteD	16

NDS

传说的斯塔菲4	16
大战略DS	17
孤岛幸存者 迷失蔚蓝	75
生化危机 死寂	75
圣剑传说DS 玛娜之子	32
异类接触	16

PS2

FIFA街头足球2	30
THE 原始人	17
怪物猎人2 dos	60
黑猫 机械天使	17
横冲直撞：平行线	26
幻想水浒传V	70
机动战士高达 宇宙世纪群英会	28
绝对镇压：复仇之拳	75
快打旋风：适者生存	26 36
魔界战记2	72
荣誉勋章：空降	25
世界足球 高潮	20
王国之心II	27
新·安琪莉可	26
新鬼武者 幻梦之晓	75
战国无双2	68 75
最终幻想XII	26 41

PS3

枪神 勒颈	24
荣誉勋章：空降	25

PSP

DQ vs FF in 富豪街Portable	22
极魔界村	16
新旧洛克人	75
伊迪丝回忆录 新天魔界 GOC V	17

X360

枪神 勒颈	24
荣誉勋章：空降	25

Xbox

横冲直撞：平行线	26
绝对镇压：复仇之拳	75
快打旋风：适者生存	26 36
荣誉勋章：空降	25

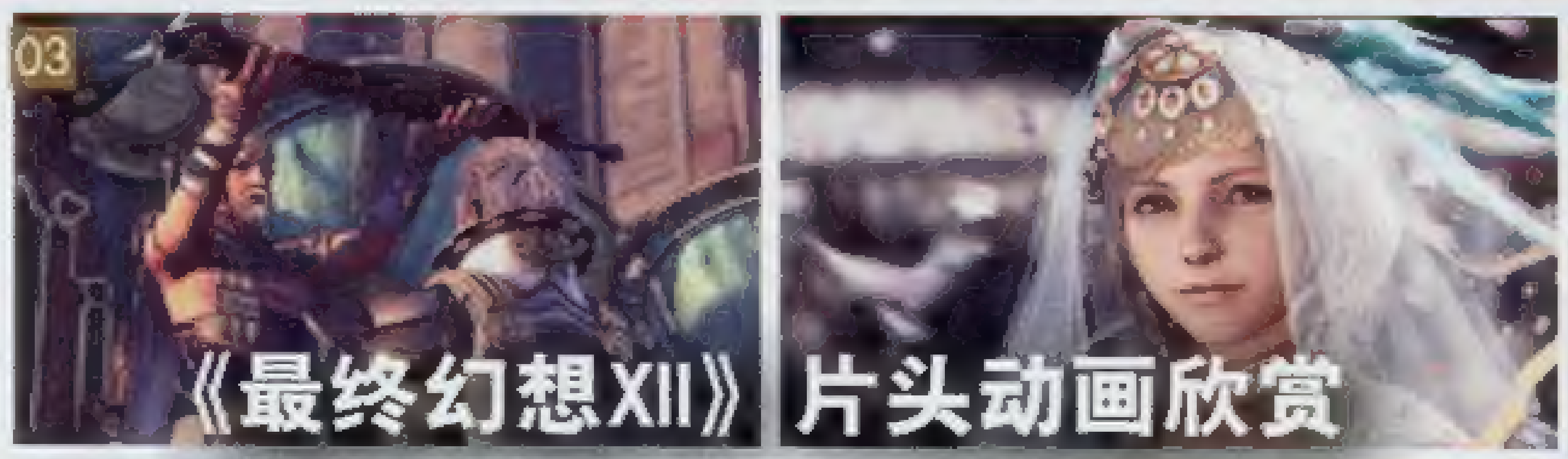
收藏者：

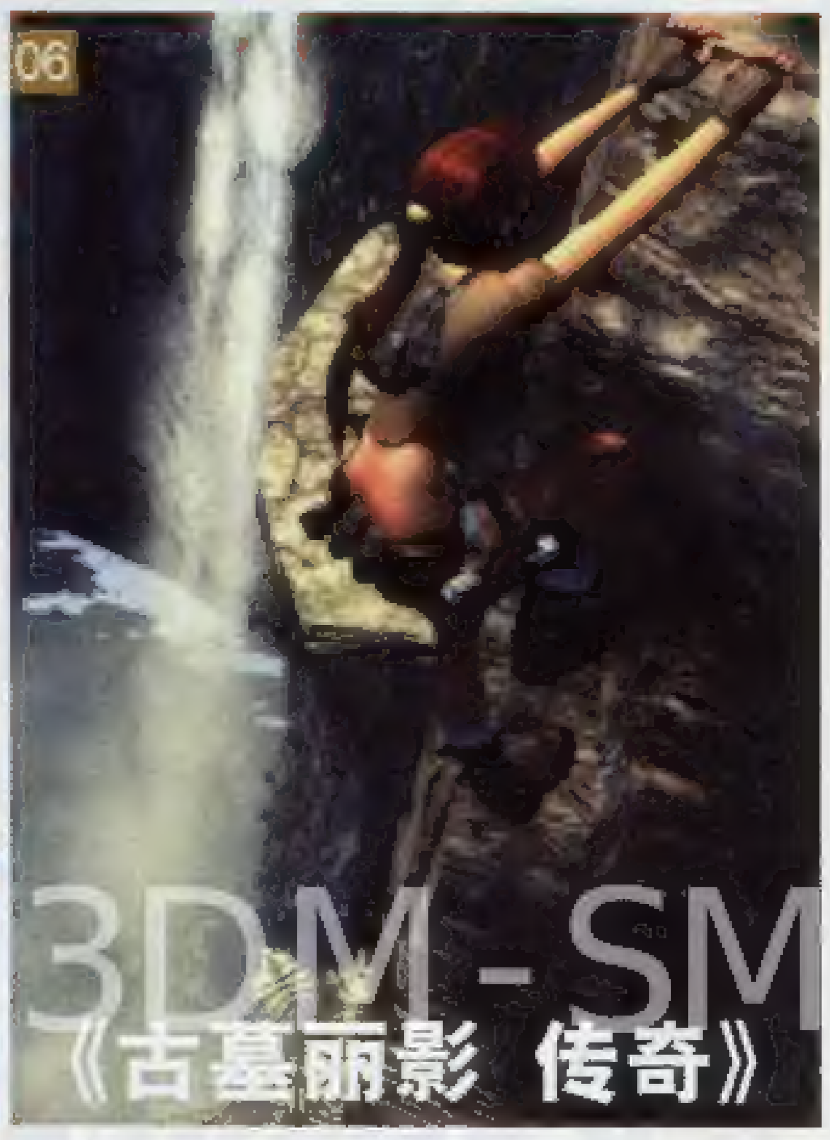
收藏日期：

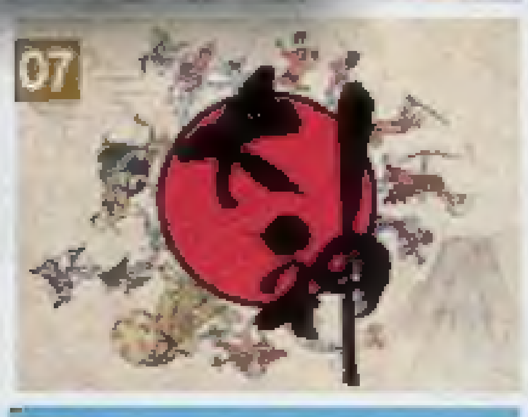
游戏光环 Gamehalo 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 游戏光环Gamehalo 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！

01 特别推荐 同人影像《UCG幻想》	01：27
02 斗剧'06中国预选赛 UCG CUP《罪恶装备XX SLASH》项目 决赛现场报道	15：42
03 《最终幻想XII》片头动画欣赏	07：11
04 游戏点评：《FIFA街头足球2》	08：44
05 《创造职业球会 欧洲冠军杯》	04：52
06 《古墓丽影 传奇》	02：05
07 《大神》+《异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说》	08：00
08 游戏点评：《战国无双2》	09：11
09 ENDING SONG	02：05







3DM-SM
www.plumbook.cn

热卖中

《掌机王SP》35辑

已经上市

赠品1

口袋光环 VOL.35

赠品2

《女神侧身像 蕾娜斯》明信片（4张）

改版 降价

《掌机王SP》

掌机王SP＋口袋光环光盘＋精美赠品＋抽奖

¥ **8.8元**

每期幸运大抽奖

好运期期有，奖品送不断

GBM

豪华版PSP

新版NDS Lite

只要购买《掌机王SP》，就有机会获得最新时尚掌机——PSP、NDSL、GBM，每辑都有大奖送出，别错过。

《掌机王SP》36辑

4月3日

全国上市

赠品1

《樱大战》大幅海报

赠品2

口袋光环

精彩掌机影像，完全收录！

重头攻略预告

真·三国无双 二度进化（PSP） / 口袋妖怪 突击队（NDS）
银河战士 猎人（NDS） / 尤歌朵拉同盟（GBA）

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

11月 PS3全球发售日确定 全球同步迈入4D世界

SCE曾于去年7月举办的“PS会议”中表示将于2006年2月召开发布会，作为PS3发售前的最终预演，将人们关心的PS3相关消息悉数公开。然而人们苦苦地等待着这场会议一直到2月底，SCE方面仍然没有给出任何风声。3月初，KOEI方面传出消息，宣称SCE将于在3月中旬召开的面向业内人士的会议中公布PS3重要消息。3月15日，“PS商业简报会2006”终于正式开幕。虽然没有如想象般公开PS3的实际游戏画面，不过久多良木健仍然确认了人们最想知道的问题——PS3的发售日！

焦点

文 星夜

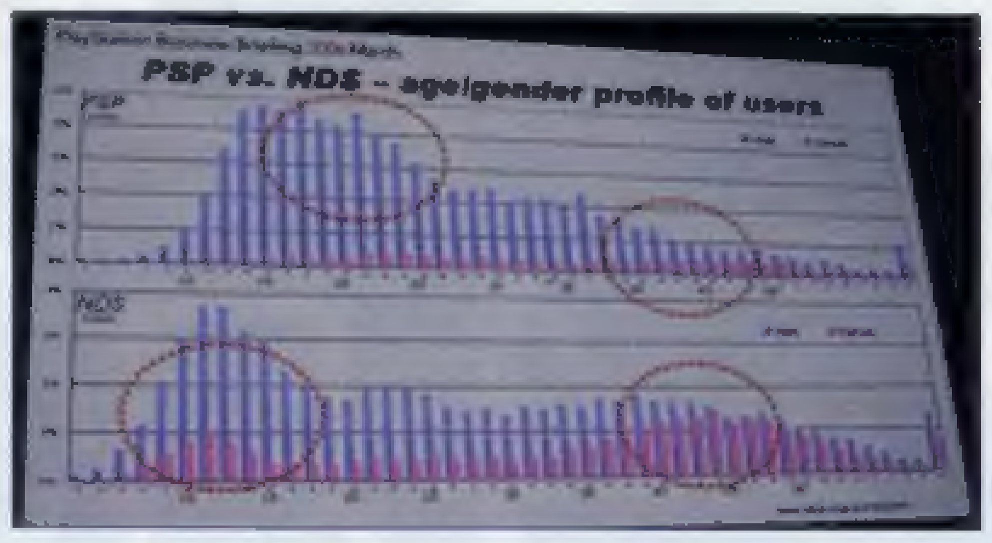
六年一梦，PS2已至巅峰盛世

与往常一样，久多良木健的演讲是从SCE当前的业务重点开始的。久多良木健再次提醒与会者，PS2在PS家族诞生十周年时全球销量已经超过了1亿台，另外他还公布了一些重要的最新数据。目前PS2已经占领了全球60%的市场份额。针对最近传出的PS2即将降价的传闻，久多良木健表示目前还没有降低PS2价格的计划，其在美国的售价仍将维持在149美元。目前有41%的日本家庭拥有PS2，在美国为32%，英国为33%。虽然PS2即将进入晚年，SCE仍然预计今年内将会出货1000万台PS2。久多良木健似乎对系列主机的业务有说不完的话题，在PS2、PSP和PS3三大块内容方面的演讲用了1小时40分钟，比原定计划大幅延长。

久多良木健宣布，目前PS2的游戏软件销量已经突破了10亿套，大约有6700款游戏。想想当初提出的10款或30款游戏的宣言，真是宛如梦幻。在主机发售的第6年里，PS2已经达到了极高的顶点。2004年投入新型超薄SCPH-70000型主机时曾经出现供货不足的情况，而到了2005年就开始步入正轨。前几日，欧洲方面刚刚将PS2的价格下调到149欧元，销量因此得以进一步增长。目前欧洲已经成为全球PS2最活跃的地区，今后4、5年内PS2平台仍将在市场上活跃。

PSP全球出货量突破1500万

久多良木健的话题很快就转到了PSP业务。久多良木健先是公布了PSP的最新战果。从2004年12月在日本发售至今，PSP的全球累计出货量已经突破了1500万台。久多良木健承认PSP在日本的销量并没有NDS高，不过在其发售后的14个月时间里，PSP的普及速度已经超过了当年的PS和PS2。针对“PSP多媒体功能分散了玩家的游戏兴趣”这一说法，久多良木健提供了最新的调查结果。根据SCEE在欧洲的调查情况，游戏是65%以上用户购买PSP的首要原因，用户对PSP功能使用最多的仍然是游戏功能。PSP游戏功能的使用率约为100%，而电影播放功能使用率为90%左右。



▲图表中的粉红色部分为女性市场，可以很明显地看出，对于女性市场的强力把握是NDS在日本超越PSP的主要原因。

为了说明PSP和NDS之间的销量差别，久多良木健公布了一些图表，对两种主机的性别和年龄层分布状况进行了对比。结果显示，PSP的用户主要集中在15~25岁左右的青少年和年轻人，而NDS之所以卖得更好，是因为其在10~15岁以及40~50岁年龄层中都受到了男性和女性的欢迎。不过久多良木健同时提醒与会者，虽然NDS在日本比PSP成功，但PSP却表现出更强的国际竞争力。2005年，PSP的营业收入超过了16亿美元，比X360和NDS的总合还多。到2006年3月底，市面上的PSP游戏将会达到107款，UMD电影为347部。

SCE一直以来都是以传统的主流市场受众为目标，不过在NDS成功开拓新市场的启迪下，今后SCE也将会对新的市场群体进行探索。在推出PS的时候，SCE秉承“创作有趣的东西”的想法，开发了《Parapa the Rapper》、《加油森川君2号》等新形态作品，吸引了不少女性玩家。然而在10年后，SCE似乎已经忘记了原来的“挑战”，今后会多做检讨。

PSP降价及新功能更新计划

SCE并没有公开什么PSP重要新作，不过久多良木健表示目前PSP的游戏开发环境越来越成熟，开发成本也越来越低，今后将会有更多新作上市。PSP的开发工具包的价格已经从75万日元降低到50万日元，SCE已经向全球各地的游戏开发商发布了5412套开发工具包。

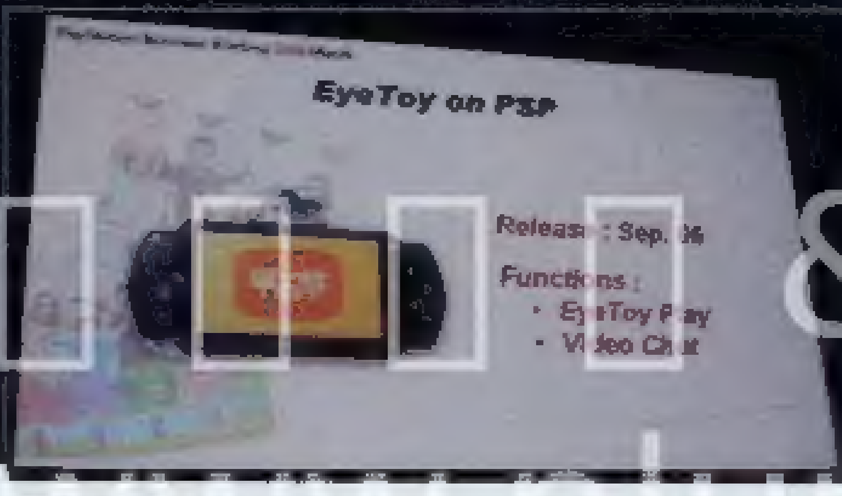
为了让PSP具备更为丰富的功能，今年SCE将会通过周边配件和固件更新等方式提供新功能。

■欧美 PSP 降价

SCE从3月22日开始在北美推出售价199美元的新版PSP，不过该版本与日本售价为19800日元的普通版相同，因此实际上不能算是降价。欧洲方面同样也会推出售价为199欧元的普通版PSP。SCE还将于日本推出非豪华版的陶瓷白PSP，售价为20790日元。之所以没有真正对PSP进行降价的主要原因是PSP本来造价就比较高，并且目前销售情况仍然很好，还不需要通过降价促进销量。

■PSP 摄像头

PSP最重要的一个新增配件就是型号为PSP-300的USB摄像头。通过这款摄像头可以实现网络视频聊天。今年10月，SCE将会



进行一次固件升级，使其实现IP视频/语音(VVoIP)功能。不过最初的视频聊天是采用动态JPG的过渡方式，今后会通过固件升级进行改进，并且PSP的摄像头可以旋转，方便用户的各种拍摄需求。由于PSP可以与PS3进行Wi-Fi无线通信，用户可以通过PS3令PSP无线接入互联网，这样就可以在家中

&3DM-SM V
www.plumbook.cn

尘埃落定！PS3确定11月全球同步上市

本次商业简报会最让人关注的自然是对PS3业务的介绍。在会议召开之前，《日本经济新闻》有一篇十分可靠的报道指出，PS3的发售时间将会推迟到11月，而原因则是出在蓝光规格的制定以及版权保护技术上。在此次会议上，久多良木健承认了这一说法。不过事实比人们之前的预测稍微乐观。

久多良木健宣布，PS2将于2006年11月全球同步上市。索尼的目标是每个月生产100万台PS3，到2007年3月31日前实现600万台的出货量，超过当年PS2的生产能力。久多良木健承认，实现这一目标对SCE有着很大的挑战。因为他们此前从未于全球同步推出过主机。PS3之所以从之前暂定的2006年春季发售日延期到11月，主要原因是蓝光光碟标准的最终确定。按照原先的计划，蓝光的最终规格确定是在2005年8月。然而规格制定的最后一道程序：蓝光的版权保护技术制定却出现了各种问题，以至于拖慢了整体计划。蓝光将会使用AACS版权管理系统，与HD-DVD相同。不过久多良木健表示，虽然蓝光的规格制定出现了问题，但搭载蓝光是索尼的最基本方针，不会因为任何原因而放弃。索尼不会如传言所述推出不搭载蓝光的PS3廉价版，所有的PS3游戏都会采用蓝光格式。其部分原因是由于目前的DVD在防盗版方面较为薄弱。

SCE估计初期BD光碟的生产能力为每月1000万张。按地区分配为日本和欧洲各250万张，北美500万张。久多良木健表示，蓝光光碟的生产成本不会像之前报道的那么高，大概只是普通双层DVD的造价。另外，PS3内置的蓝光影碟播放功能绝对不是低端BD播放器的等级，而是利用CELL的多媒体处理能力和RSX显卡进行画面优化的、市面上最尖端的BD播放器。

PS3开发工具包的发放

SCE原本预计于2005年末向第三方发放最终版本的PS3开发工具包，不过目前该计划已经顺延。SCE将于本月底发放对应最终CELL与RSX规格的DEH-R103X开发工具包，4月份将会发放对应完整BD光驱和手柄的DEH-R104X。不作这些开发工具包仅仅是以租借的性质发放，最终提供销售的版本将于7月推出。这些开发工具包的售价未定，不过久多良木健表示与当初PS2的开发工具包刚推出时的价格相若。SCE还将提供PS3游戏的网络开发工具，从6月底开始发出完整的服务器，7月开始进行网络测试。现场公布的提供游戏开发工具的公司有15家。

打造类似Xbox LIVE的网络服务

目前确定的PS3网络功能

通信与社区

1：用户注册个人帐户及登陆
2：游戏聊天室及网络游戏比赛
3：积分和升级
4：游戏资料上传和下载
5：好友列表/用户搜寻/使用昵称
6：视频聊天/视频观看
7：发送信息或邮件

网络交易

1：网上商店(可以通过游戏来访问)
2：游戏资料下载
3：下载游戏到PS3硬盘
4：订阅各种服务
5：物物交换
6：网上支付
7：个人权限管理

帐户

1：用户注册/登陆
2：设置登陆ID

▲久多良木健以PS3版《大逃亡》新作中城市的风云变幻、日光移转说明所谓的游戏世界"即时性"概念。

与之前的传闻相似，PS3将会打造类似Xbox LIVE的全方位网络服务。PS3网络平台是与索尼旗下的索尼网络娱乐公司(SOE)合力开发的，将于11月与PS3上市同时开通。该服务的基本服务为免费，用户可以享受到基本的网络游戏功能。PS3网络具备标准的网络通讯功能，包括视频聊天、发送邮件、资料下载等。SCE也将会开设一个类似"Xbox LIVE卖场"的网络卖场服务，让玩家在这里进行游戏道具的买卖。

内置60GB硬盘

久多良木健表示，PS3将会内置2.5英寸的60GB可拆卸式硬盘，今后会升级到更高的容量。硬盘对于PS3游戏将会是必备的，SCE已经要求所有第三方在对应硬盘的基础上进行游戏开发。PS3的硬盘将会预载Linux操作系统，可以用来作为家庭服务器。

突破3D限制的4D理念

在会议最后，久多良木健提出了一个新的概念。久多良木健表示，第一代游戏机呈现出来的仅仅是一个平面，而作为第二代游戏机的PS和PS2引入了空间的概念，将游戏带入了三维世界。而PS3将会是第三代游戏机，引入了"即时性"的概念。因此PS3的核心概念是"LIVE"，将会呈现活的、有生命的世界，是一个"4D世界"！

[illegible]的反应

PS3发售时间公布之后立刻在业内引起了强烈反响。由于此前有不少报道认为PS3的美版和欧版发售日可能将会错过今年年底的黄金商季，而延期到2007年第一季度，因此这次公布的延期声明反而成了利好消息。在SCE的声明公布之后，各第三方游戏发行商的股价全面上扬。EA股价上升2.85%、Activision股价上升5.5%、THQ股价上升4.3%、Take-Two股价上升2.6%，索尼在纽约证券交易所的股价也微增了0.37%，在日本方面股价上升了1.8%。

微软对于PS3的延期喜形于色。微软CEO史蒂夫·鲍尔默在《财富》的访谈中说，PS3的延期将会给X360带来难得的良机。鲍尔默说："按照过去的经验，第一款突破1000万台销量的主机将成为市场主导者。现在我们有机会率先突破1000万台销量了。"鲍尔默认为，蓝光光驱的加入不会给PS3带来任何优势。任天堂方面的态度较为平静，宫本茂表示，PS3何时发售对"革命"的影响不大，二者之间不存在什么竞争。第三方发行商对PS3发售时间的确认基本都持乐观态度，认为更充分的准备时间有利于推出更成熟的主机，也有利于开发商制作更高品质的游戏。

的任何角落进行网络视频聊天。PSP还可以当作PS3的遥控器使用。此外，PSP的摄像头也将会融合到游戏应用中。目前各第三方已经开始着手开发利用PSP摄像头的游戏，而第一款支持PSP摄像头的游戏是《EyeToy：Play》，该作将于9月上市。

PSP全球定位系统

另外一个重要配件是PSP的GPS接收器。该设备采用了标准的WGS84坐标系，在启动后的40秒内可以收到卫星传来的方位数据，其后可每秒更新一次。通过该设备，用户就可以知道自己当前在地图中的所在方位。更加有趣的是，该系统也会融合到游戏中。SCE目前正在开发一款结合了GPS系统的《大众高尔夫》新作，将于10月发售。GPS接收器的数据库目前已经发放到第三方手中，今后也会有更多对应GPS的游戏推出。

新一轮系统更新

SCE目前正在计划一系列的PSP软件更新。今年春季，PSP的网页浏览器将会正式支持Marcomedia Flash Player(6.0版本)以及中文字体。此外还将支持通过RSS频道的网络音频播放，今年夏季还可以通过RSS频道进行网络视频播放。

全面模拟PS游戏

这次SCE公开的PSP软件更新最让人[illegible]外，同时也是最让人惊喜的则是全新的电子发行(E-Distribution)网络发行系统。通过这项将于秋季和冬季期间开通的新系统，用户可以在网络上将游戏下载到PSP的记忆棒中。不过最让人惊喜的地方并不在于此，而是PSP的PS模拟器。久多良木健透露，目前SCE正在开发PSP的PS模拟器，使得PSP可以运行PS游戏源代码。PSP用户有望于今年年底下载PS游戏到PSP中，SCE初期将会提供最经典的游戏下载，今后的目标是提供全部PS游戏。通过这套官方PS模拟器，PSP用户就相当于拥有了数千款高品质的PS游戏。这项服务自然[illegible]，具体[illegible]未明，不过推出这项服务后SCE将会面临更大的盗版风险。

&3DM-SMV

游戏情报站

新闻
新作短波
新闻评论

栏目主持 星夜 GAME NEWS STATION

睽违五年感动再临！《最终幻想XII》首批出货200多万！

特报 Square Enix举办《最终幻想XII》首卖活动，透露日本地区初步出货量

2006年3月是属于《最终幻想XII》的世界，数度延期、睽违五年之久、创造系列最长开发时间记录的《最终幻想XII》终于在3月16日与玩家见面。3月15日，Square Enix在东京Bic Camera的有乐町店先行举办了发售前夜祭活动。由于当天是主题曲《Kiss Me Good-Bye》CD的发售日，因此演唱者Angela Aki出席了此次前夜祭。现场有数百名FANS参加，活动开始前30多分钟已经将店里挤得水泄不通。Angela Aki自弹自唱了王菲的《Eyes on Me》，以及1月份发售的第二张单曲CD《心之战士》。

3月16日上午7点，Square Enix在东京涉谷的Shibuya Tsutaya大楼举办了《最终幻想XII》的发售倒计时活动，社长和田洋一和制作人河津秋敏出席了此次活动。河津秋敏表示，《最终幻想XII》的最初公布是在2000年，当初的计划是一款网络游戏。和田洋一表示，《最终幻想XII》在日本的首批出货数量超过200万套，而美版将于11月的感恩节期间发售。此外现场还有玩家提出是否有可能推出PS3的《最终幻想VI》复刻版，对此和田洋一表示，Square Enix收到了大量玩家的请求，不过由于难度很高，目前他们还在讨论其可能性。

3月16日下午6点，Square Enix在Shibuya Tsutaya举办了小型特别表演会，Angela Aki与系列音乐制作人植松伸夫出席了此次活动。植松伸夫表示，他非常喜欢“摇滚钢琴”的风格，因此听到Angela Aki的歌曲时，立刻就决定了《最终幻想XII》的主题曲人选。Angela Aki在现场演奏的《Kiss Me Good-Bye》通过涉谷街头的多个巨大屏幕进行现场转播，吸引了大量路人驻足欣赏。（据本刊截稿前刚刚得到的消息，《最终幻想XII》在日本地区的首周销量达到了181.7万，和《最终幻想X》183.2万的首周销量相比略有下降。）

▲和田洋一（左）与河津秋敏（右）出席了此次活动。

▲系列吉祥物陆行鸟出现在Yodobashi Camera的新宿西口总店。

▲Angela Aki与植松伸夫的脱口秀。

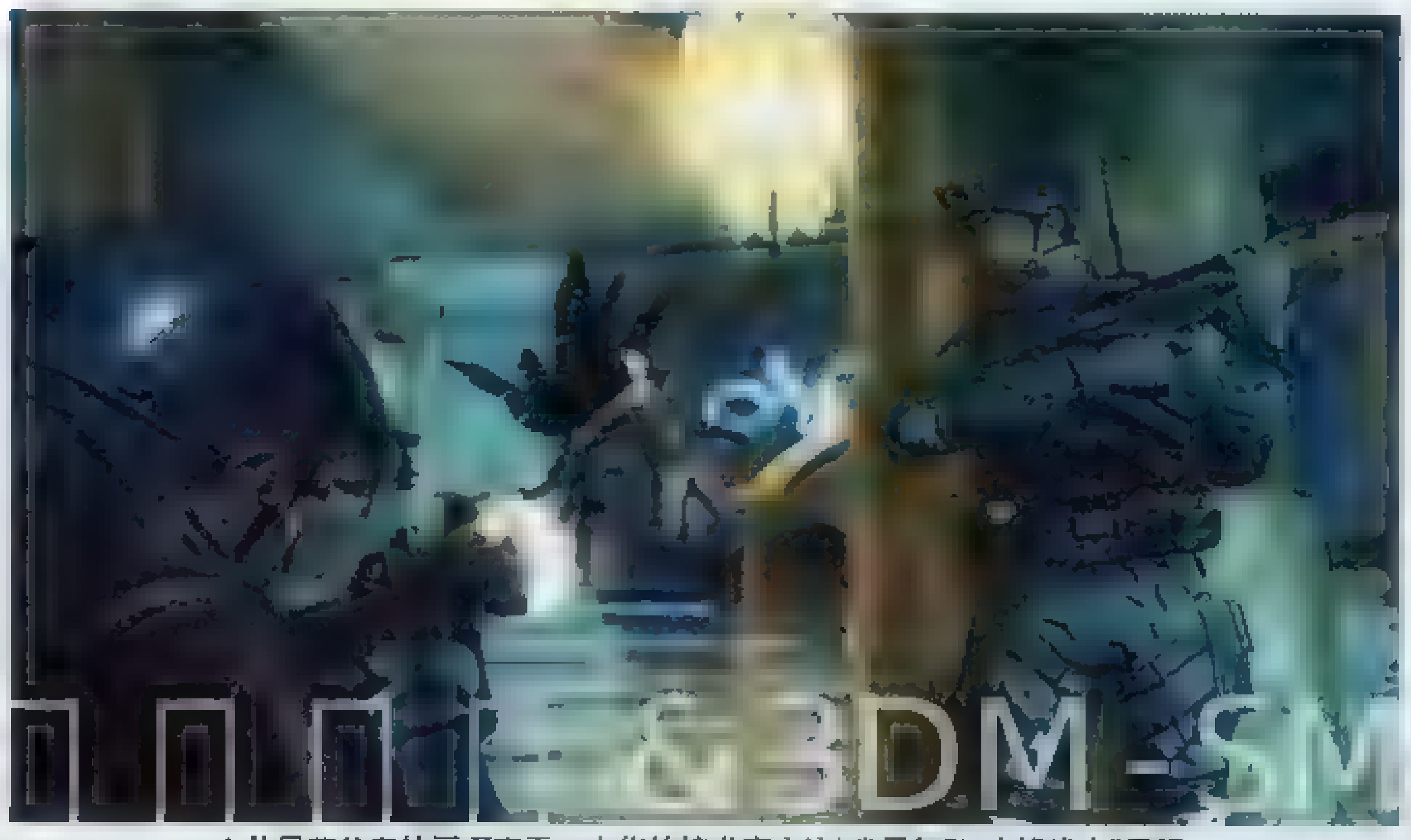
《彩虹六号》大战拉斯维加斯！

软件 育碧公开次世代《彩虹六号 维加斯》

育碧的“汤姆·克兰西”相关游戏系列发售以来全球销量已经达到了1350万套，进入次世代，该系列也是育碧的主打作品。继《幽灵行动 尖峰战士》和《分裂细胞 双重间谍》之后，日前育碧公布了“汤姆·克兰西”的第三款次世代游戏：《彩虹六号 维加斯》。

赌城拉斯维加斯是美国的代表性城市之一，每年有3670万游客，因此也很容易成为恐怖分子的攻击对象。在《彩虹六号 维加斯》中，玩家将会率领反恐小队深入拉斯维加斯解决恐怖危机。本作是系列第5部作品，不过不再是由系列的Red Storm制作室开发，而是转交实力更强大的蒙特利尔制作室开发。预计于今年秋季发售。

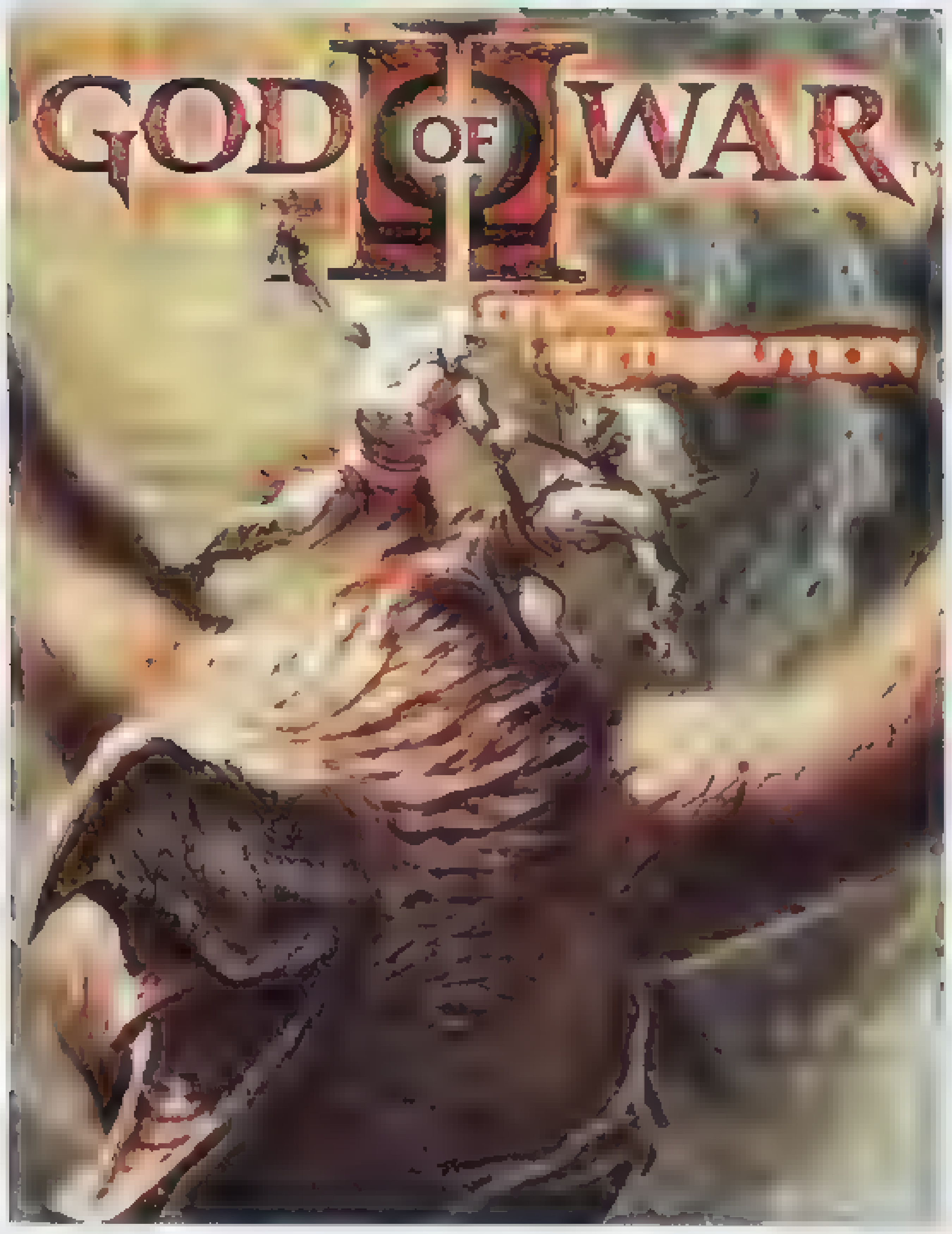
《彩虹六号 维加斯》采用组队制游戏方式，队伍的每个成员都有各自独特的能力特征，玩家可以在游戏过程中与队友对话，并向其下达指令。本作的一个重要特征就是采用了类似《光环》的体力自动回复系统，能够在远离战斗现场的情况下逐渐回复HP。借助次世代的强大表现力，本作将会有更接近电影般的画面表现力，并且大多数场景都是可以破坏的，环境互动性极强。



▲从目前公布的画面来看，本作的技术实力比《幽灵行动 尖峰战士》更强。

奎托斯挑战命运三女神！《战神II：圣剑神罚》震撼公布！

软件 PS2末期最强神作！《战神II：圣剑神罚》确定2007年第一季度发售

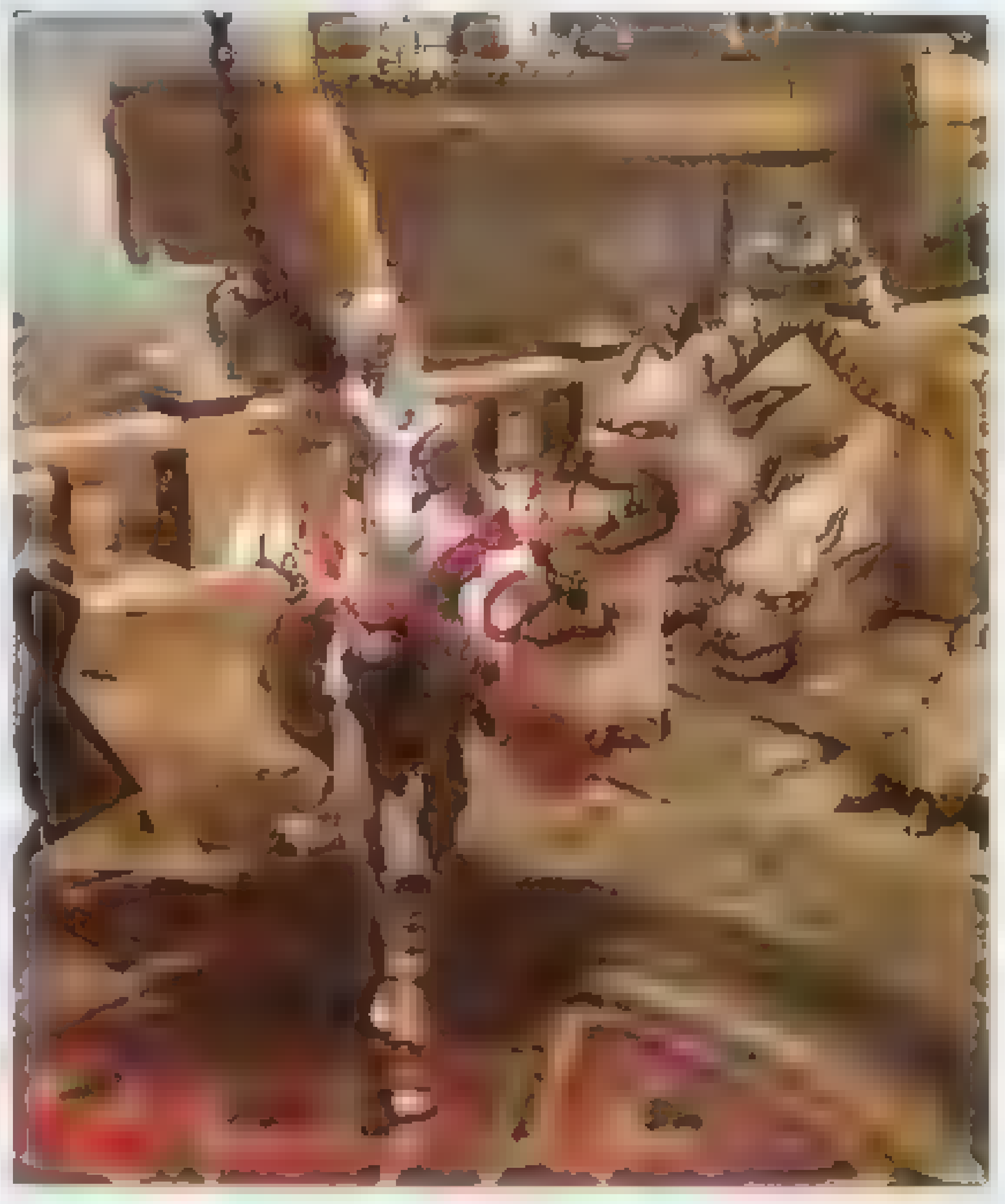


上期本刊报道了《战神II》的相关传闻，如今SCE方面终于正式确认了该作消息。本作正式定名为《战神II：圣剑神罚》(God of War II：Divine Retribution)，预订发售时间为2007年第一季度，对应平台为PS2。

《战神II：圣剑神罚》仍然由前作的SCE Santa Monica制作室开发，并且前作90%的开发人员都加入了本作的开发工作。不过本作的开发总负责人不再是Dave Jaffe，而是原作的首席动作设计师Cory Barlog。对此，Barlog表示压力不小，因为一旦续作失败，人们总是会把原因归结到制作人的更迭上。不过Barlog同时表示："让游戏内容来说话"。

挑战诸神之神

与很多续作一样，本作面临的最大问题就是在保留原作精髓的基础上开拓新局面。《战神》在很多方面都达到了现有平台的巅峰，无论是超绝的动作性还是宏大的场景规模。在结局中，奎托斯更是杀死了战神而成为神。这样的结局似乎令续作很难继续发挥。本作的故事延续自前作，奎托斯杀死了阿瑞斯，穿上了他的战袍，坐上了王座。然而已贵为奥林匹亚诸神之一的奎托斯仍然要屈从于其他神明。游戏一开始，奎托斯就拥有作为一名神的全部能力。然而好景不长，其他神得知居然有一位人类加入了神的尊贵行列，便处处与其作对。这种权力争斗的结果是奎托斯失去了他的新王位，从而被打回原形。再次被诸神陷害的奎托斯决定找出神界的根源，铲除能够命令宙斯的诸神之神：命运三女神。在希腊神话中，命运三女神为世间万物编织命运之绳，包括凡人与神。奎托斯得知他那被愚弄的命运以及可怕的过去，都是因为早已被决定的命运。为了改变被剥夺神位的事实，奎托斯要前往位于世界边缘的命运神庙，挑战命运三女神！



战斗系统细节改良

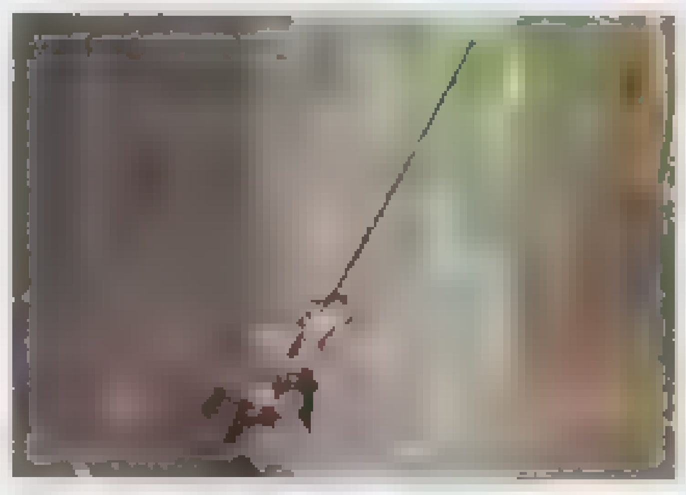
本作仍然会使用精美的CG动画讲述关键剧情，不过奎托斯的个性主要还是通过火爆的战斗来表现。本作保留了前作的战斗系统，不过为了让奎托斯的攻击更为简洁流畅，让玩家体验手感超绝的杀戮爽快感，本作在细节上将会进行变更。奎托斯这次使用的武器是雅典娜之刃，他还会有附属武器。在本作中，玩家可以通过按键随时更换武器，就像《鬼泣3》。例如你可以用链刀将敌人抛向天空，然后用另外一种武器进行追加空中连击。前作中魔法攻击在对付一大堆敌人时颇为实用，不过会大大限制玩家的移动性。而在本作中，多数魔法都可以随时使用，并且融入到无穷的连技之中。这些可以在连技中使用的魔法不仅仅是增加伤害值，同时也有一些战略用途。例如你可以发动龙卷风将敌人全部卷上天空，然后再追加空中连击。而该魔法进一步升级将会形成超级龙卷风，将敌人全部撕碎。所有的魔法都有三个等级，通过吸收宝石进行升级。以龙卷风魔法为例，进化到下一个等级后不仅仅是攻击力增强，而是完全变化为新的攻击方式。本作战斗系统的总体设计原则都是为了形成绝对流畅的连续技而服务，Barlog希望战斗过程不会有任何动作中断。

▲独眼巨人肩上的双斧小妖将会是本作极为难缠的敌人。

全新道具伊卡洛斯之翼

在平台动作方面，制作组希望玩家能够找到第一次看到《希特勒复活》时的感觉。玩家可以用链刀在平台间跳来跳去。在场景各处都会发现可以用链刀缠住的道具，并且利用链刀摇摆的动作也会融入到战斗系统中。本作还有一种道具叫做"伊卡洛斯之翼"，奎托斯可以用其在空中停留数秒。伊卡洛斯之翼与链刀抓勾结合将会实现极其丰富的可能性。

巨大而实力强劲的怪物是《战神》的一大魅力，前作的一些怪物也会在本作中登场，不过更多的是全新的怪物。例如目前公开的双手挥舞斧头的小妖，这种小妖本身很容易对付，难缠的是他们会操纵强大的伙伴，例如独眼巨人和地狱三头犬。当整个敌群出现时，这种小妖将成为需要首先对付的敌人。



▲将链刀当作抓勾便可以飞跃悬崖。

前作中出现的人物，不管其重要性如何，都会在本作中出现。虽然《战神》是在《GTA》的"热咖啡"丑闻之前就已经发售，不过该作中衣着性感的女性和部分出格的性内容仍然成为人们抨击的对象。虽然在"热咖啡"事件之后，美国游戏业对这一方面敏感了很多，但这些内容可能仍然在本作中出现。Barlog表示，这些性内容对于表现人物性格和故事是不可或缺的。

本作的游戏时间约为15～20小时。为了带给玩家更丰富的内容，本作也将会仿效前作的做法，在游戏碟中添加游戏的制作花絮，以及一些被删掉的内容。

微软“掌机”现真身，“超便携PC”新概念！

硬件 微软于德国CeBit展会公开“超便携PC”Origami

上期本刊曾经报道微软将会公开一款叫做“Origami”的“掌机”。3月9日，在德国的CeBit展会上，该产品终于正式公布。与人们猜测的一样，Origami并不是真正的掌机，而是一部可以使用触摸屏操作的“超便携PC”(Ultra-Mobile PC，简称UMPC)，使用的操作系统为“Windows XP Tablet PC Edition”，是一部小型化的平板电脑。

UMPC的首批生产合作伙伴为三星、华硕和方正，其中三星的首批产品将于4月份上市。该产品具备完整的PC功能，可以无线接入互联网。UMPC的重量约为0.9千克左右，目前公开的“三星Q1”采用了900MHz的英特尔赛扬处理器，内存为504MB，电池使用时间为3.5小时；Q1长约20CM，宽为15CM；屏幕对角线长为7英寸(17.8cm)，屏幕最高解析度为800×480。作为一部开放规格的便携设备，UMPC并没有固定的配置，生产商可以根据自己的需求在一定幅度内变动。其内置硬盘容量在30～60GB之间，生产商可以根据需要配置GPS、摄像头等各种功能。按照不同的配置，其售价为599～999美元之间。

据微软介绍，UMPC可以与PC同步，调用存在PC中的影音多媒体文件。为了发挥该产品的便携性优势，微软正在计划一些无线优惠下载服务。目前已经公布的合作伙伴Movielink付费电影下载网站将会提供派拉蒙、环球、华纳以及索尼电影的影片下载。

▲华硕R2H内置摄像头，并备有GPS全球定位系统、指纹锁和SD读卡器。

▲方正Mini-Note将会是在中国大陆上市的第一部UMPC，重量为800多克。

▲三星Q1由于最先上市，因此价格偏高，大约为1100～1200美元之间。

东京街头千人长队抢购新颜色NDSL！

硬件 日本第二波NDS Lite火爆上市盛况空前

区区两部新颜色的主机居然能引发上千人通宵排队的盛况，这在整个游戏历史上恐怕也是第一遭。3月11日，冰雪蓝和釉彩青两款新颜色NDS Lite的上市再度证明了NDS目前在日本取得的压倒性成功。

由于3月2日NDS Lite发售之后立刻脱销，广大日本玩家都在热切期待第二批的冰雪蓝和釉彩青版NDSL，另外由于3月11日当天是星期六，因此东京街头出现了比NDSL上市时更为热闹的盛况。秋叶原的Yodobashi Camera在3月10日晚已经有500多人通宵排队，到了第二天早晨6点半就已经出现了1000多人的长队！而此前DSL首波上市时也只有400人的队伍。

根据日本方面的报道，NDSL第二波上市后同样“瞬间”被抢购一空，NDS和NDSL目前仍然处于全面缺货状态。根据初步统计，第二波NDSL上市当周与NDS共卖出15万台。任天堂方面表示将于3月内提供45万台NDSL和20万台NDS。

《光环》新作泄密？讲述“先驱”古文明？

特报 传《光环3》将更名为《先驱者》，讲述“先驱”起源？

目前在Xbox官方网站上出现了《光环3》的热烈讨论。据称美国知名游戏杂志《Game Informer》将会独家披露“《光环》系列”最新作，然而令人意外的是，这款新作可能不是《光环3》，而是《先驱者》。

据报道，《先驱者》将会采用《光环2》的改良版引擎进行制作，制作规模极度庞大。游戏世界将会动态改变，随着游戏内时间的流逝而发生真实的变化。并且各种事件和剧情的发展将会对游戏世界发生更为真实的影响。例如在一个攻占敌人武器库的任务中，若是玩家攻占成功，就会有更多的武器弹药可以使用，如果失败，今后碰到的敌人将会全副武装。在故事上，本作将会围绕系列中提到的环形世界神秘古文明“先驱者”展开，故事将会讲述先驱者的起源，以及人类和士官长与先驱者之间的联系。本作的网络多人合作模式将支持4人游戏。

目前，这则消息还没有得到任何确认。不过之前Bungie方面曾经表示，他们正在开发的游戏并非《光环3》，因此让玩家非常迷惑。若是以此推测，Bungie这句话可能就是暗示《光环3》将会更名。此外，微软游戏制作室主管Shane Kim也公开表示，《光环》新作可能并非《光环3》。不过《光环》毕竟是一个响当当的品牌，“先驱者”也有可能是《光环3》的内部开发代号。

《捉猴啦！》新作公开动画版4月播出

软件 PS2《捉猴啦！百万猴军》及动画版公开

SCEJ于3月15日正式公布了“《捉猴啦！》系列”最新作《捉猴啦！百万猴军》，本作仍然是PS2游戏，将于今年夏季发售。本作风格与之前的系列作完全不同，可爱搞怪的比啵猴们如今将会成为全副武装的猴子军，用枪械、坦克甚至机器人等现代化装备将城市闹得鸡犬不宁，而玩家的任务便是要将这些试图征服地球的比啵猴们一网打尽。

《捉猴啦！》自从1999年在PS2上诞生以来销量已经超过了245万套，而充满个性的比啵猴也成为SCE的新一代吉祥物。为了进一步挖掘比啵猴的角色魅力，SCEJ将会对该系列进行跨媒体发展。SCEJ宣布将与东京电视台合作，推出《捉猴啦》的动画版。该片名为《捉猴啦！On Air》，将于4月8日开始播出，播出时间为每周六上午8点半。片中将会讲述比啵猴的诞生趣闻，还有很多游戏中未曾提到的背景故事，另外还有一些新角色加入。

庆祝十周年《WE10》4月27日上市？

软件 《胜利十一人10》将因世界杯而提前上市？

2月末曾有传闻称，为了迎接2006德国世界杯，《胜利十一人10》可能将于4月份上市。最近日本的购物网站率先传出了本作的初步消息。

据日本零售商UBOOK以及Media Land的网站报道，《胜利十一人10》将于2006年4月27日发售，售价为7329日元。目前已经开始接受预订。在Media Land的《胜利十一人10》商品描述中对该作进行了初步介绍。据称，这将会是庆祝系列诞生十周年的集大成之作，号称达到了系列进化的究极形态。带球摆脱对手、传球和射门等原汁原味的足球爽快感将会大幅强化，游戏操作性也将有长足进步。本作中还增加了新动作、新的对战模式等。

目前Konami方面对《胜利十一人10》仍然保持缄默。由于4月份距离前作的发售时间只有8个月，在系列历史上较为罕见，因此让人对这则消息的可靠性表示怀疑。不过最近日本方面的各大零售商都开始陆续接受本作的预订，日本最大的购物网站乐天市场也放出了该作将于4月27日发售的消息，甚至还有一张真伪未明的封面图在网上流传。考虑到德国世界杯将于6月举办，因此Konami方面确实极有可能在其一个多月之前推出《胜利十一人10》，使其有更长的销售周期。

▲网上流传的《WE10》封面图。

媲美CG电影！Rare打造X360童话世界

软件 微软全力打造儿童向新品牌《Viva Pinata》

为了让成年市场为主的X360能够吸引更多低年龄玩家，微软目前正在全力打造一个儿童向新品牌。《Viva Pinata》是微软与儿童电视节目供应商4kids Entertainment合力打造的跨媒体新品牌，其X360游戏版与电视动画版将于今年秋季同步推出。《Viva Pinata》的品牌持有者为4kids，其CG动画版将于每周六在福克斯电视台的儿童节目中播出，而游戏版则是由Rare开发，将于同时期上市。

《Viva Pinata》是一部风格另类的作品。所谓的Pinata是一种独特的动物，他们居住在Pinata岛上。在这座岛上有一个奇怪的花园，Pinata们要吸引各种动物到花园里，让花园随着动物们一起长大。据微软游戏制作室总经理Shane Kim透露，该作已经秘密开发三年，是体现了Rare在《超级大金刚》时代独特动作游戏风格的作品，将会体现独有的“Rare式感觉”。在画面上，虽然本作的画面构成非常简单，不过所有物体都极具质感，很有CG动画电影的感觉。

Rockstar改邪归正支持中国国球

软件 《GTA》开发商剑走偏锋，将推出X360版《乒乓》

1972年，雅达利创始人Nolan Bushnell用一款乒乓球街机模拟游戏《Pong》创造了游戏业。然而在这款游戏之后，乒乓球题材在游戏界几乎绝迹。而如今，中国人引以为傲的国球将会在X360上展现无穷魅力。3月6日，以《GTA》等暴力游戏著名的Rockstar宣布将会推出一款乒乓球题材的X360游戏《乒乓》(Table Tannis)。本作将于5月22日发售。

Rockstar的执行制作人兼总裁Sam Houser表示，本作将会体现乒乓球比赛的速度感和紧张感，是一款既简单，又能令人上瘾的游戏。Houser认为，乒乓球的击球频率比网球高得多，要体现其速度感和真实的物理特性，同时又让玩家从容操作，实际上有着很高的技术实现难度，只有X360这样的次世代主机才能实现。Rockstar是一家敢于冒险的公司，之所以制作《乒乓》，就是要以较为低廉的成本尝试开拓新市场。另外，今年下半年，Rockstar将会推出第二款PSP的《GTA》新作，还有一款神秘的“知名品牌”PSP版新作正在制作中。

《未名传奇：黑暗王国》为PS3首发游戏！

软件 “《未名传奇》系列”PS3新作将于11月发售

SCEJ在日本召开“PS商业简报会”的同日，索尼旗下网络游戏部门SOE公开了他们的首款PS3游戏：《未名传奇：黑暗王国》(Untold Legends：Dark Kingdom)。本作邀请了《龙与地下城》的小说版作者Keith Baker撰写剧本，将会是PS3的美版首发游戏之一，于今年11月发售。

在游戏中，玩家扮演三位战士之一，从残暴的统治者手中拯救世界。可以选择的三人分别是：野蛮人、巫师和密探。本作的基本系统基于PSP版原作，玩家可以装备数量丰富的道具。游戏采用了Havok物理引擎，并且对应网络多人游戏。制作团队表示，本作有三大目标：有趣、快节奏以及易上手。在剧情上，本作将会更多的围绕于复仇的主题。主角最初被国王派往镇压地方起义，而任务完成归来后，主角却发现到处都是神秘的怪物，而市民却失踪了。国王似乎是这一切的幕后主谋。

SOE希望能够尽量挖掘CELL处理器的实力，他们创造了一个全新的系统，使其能够充分表现互动性的水体效果。游戏中大量采用了微粒效果、后期渲染效果、即时物理效果，使得玩家与游戏环境的互动性更高。例如，在游戏中你可以将敌人举起来，将其抛向敌群。游戏中的解谜要素也会充分利用物理特性。据制作人介绍，本作利用了CELL的多处理器内核特点，例如在游戏中会以一颗处理器处理物理效果，而另外一颗处理互动性水体效果，音乐又是第二颗处理器进行处理。

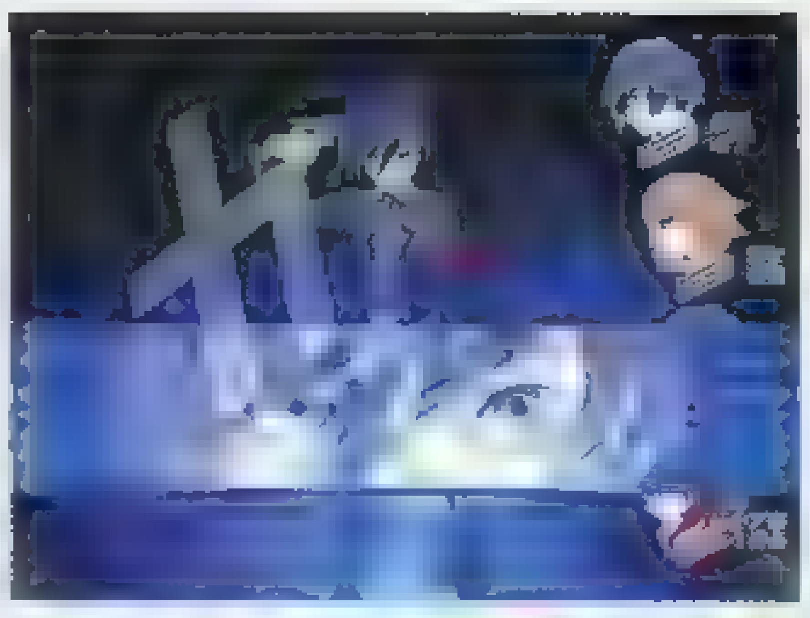
影时间恶魔大战！《Persona 3》公开

软件 Atlus将于7月份推出《真·女神转生：Persona 3》

Atlus日前公布了"《真·女神转生》系列"最新作《真·女神转生：Persona 3》，本作将于7月13日发售，对应平台为PS2。

本作故事发生在美丽的沿海城市"港区"，这里由陆地上的旧港口"严户台"和新兴人工岛"辰巳人工岛"构成，人工岛地中心有一所"私立月光馆学院"。在这个世界中，每晚零点开始会进入"影时间"。在这段时间内，普通人会变成棺材。在影时间内可以自由活动的怪物被称为"影"。主角奥尔菲斯是刚到月光馆学院不久的17岁转校生，他的体内藏有可以消灭影的惟一力量"Persona"，这种能力的觉醒使其可以在影时间中自由活动。拥有Persona能力的主角一行人组成了特别课外活动部，专门讨伐影。Persona的能力拥有者可以使用手枪型召唤器向自己射击，从而召唤出一只Persona恶魔。主角更是可以自由变更恶魔，因此成为了特别课外活动部的领导者。

在游戏中，白天主角会到学校上课，放学后可以在校内外探索，而到了晚上就可以回到宿舍区附近探索。学校的日常生活非常丰富，除了各种校内活动外，还有旅行、演讲以及寒暑假。其他伙伴也会有自己的日常生活。例如到了临考前几天，他们就会将自己锁在房间里学习，主角就无法找他们一起与影战斗。战斗时最多可以4人出战，除了可以召唤Persona外，还可以使用各种武器进行攻击，满足一定条件后可以进行合体攻击。攻击敌人的弱点会增加自身的行动次数。战斗结束后可以获得Persona卡片，通过这些卡片可以获得新的Persona。将Persona卡片进行合成，可以产生更强大的Persona。



新闻短波

PS手柄侵权案

去年1月，美国加州地方法庭宣判PS系列震动手柄侵犯了Immersion公司的版权，索尼被判向Immersion公司支付8200万美元，必须每年向Immersion支付PS业务收入的1.37%，即大约2700万美元，并且索尼必须停止在美国销售PS系列震动手柄。索尼对判决结果不服，再次向加州北区地方法院起诉。日前此案判决结果已经公布，索尼再次败诉。不过判决结果仍需联邦法院通过方可生效。

《光环》漫画版

Bungie日前宣布将于7月推出《光环》的漫画版。该漫画由Marvel与Bungie合作，是128页的全彩漫画，并收录了Bungie美术团队创作的插画。Marvel目前已经签下了"《光环》系列"的漫画版权，今后将会陆续推出新漫画。

FPS顶尖开发商诞生！

Hamilton Chu、Andy Glaister、Steve Theodore、Michael Evans等业内顶尖人才日前宣布成立一家新游戏公司Giant Bite。这4位创始人制作了30余款游戏，销量超过2000万套。Hamilton Chu是前Bungie首席制作人，开发了"《光环》系列"。Andy Glaister是前微软游戏制作室开发部主管，Steve Theodore开发了《半条命》和《反恐精英》。

Lionhead大裁员

据英国游戏产业观察网站Gamesindustry.biz报道，曾经开发了《神鬼寓言》等大作的Lionhead近期将会裁员100多人，将员工数量减少到200人。据称此次裁员的原因之一是寄予厚望的PC经营模拟游戏《电影大亨》销量不尽人意，该作的家用机版也被迫取消。

《含光公主》确认对应革命手柄

宫本茂日前接受了法国政府颁发的"文学艺术骑士勋章"，随后接受了欧洲任天堂官方网站的采访。在采访中，宫本茂说："当你在革命上玩《含光公主》时，将可以发挥其手柄的作用。"同一时期，欧洲任天堂发言人在接受英国杂志《MCV》的采访时说："《塞尔达传说：含光公主》将会添加革命的功能，同时仍为NGC游戏。"

5种欧版PSP套装

SCEE宣布将会在欧洲地区推出5款游戏同捆版PSP主机，同捆的游戏分别是：《骷髅骑士》、《世界拉力锦标赛》、《磁浮飞车》、《强力追击》和《山脊赛车》，套装售价为250欧元。

Level-5非RPG新作

Level-5社长日野晃博在接受日本游戏网站采访时透露，目前Level-5除了正在开发一款王道RPG大作外，还有一款非RPG作品正在开发中。

DC停止销售

世嘉旗下的连锁店SEGA Direct日前宣布，由于日本政府新出台的"电器用品安全法(Product Safety Electrical Appliance & Materials，简称PSE)"相关规定，DC主机从3月23日开始停止销售。将于4月1日开始实施的PSE法规中规定，为了减少因电子产品老化而引起的火灾，销售2001年之前生产的电子产品将被视为非法行为。

THQ使用虚幻引擎3

美国第三大游戏发行商THQ日前宣布其已经获得Epic Games的授权，今后将会全面使用虚幻引擎3开发次世代游戏。

《红侠乔伊》次世代

Clover Studio稻叶敦志日前表示，他们正在开发次世代的《红侠乔伊》新作。该作将不再是横卷轴动作游戏，将会有全新的游戏系统和概念，他们已经有很多全新想法。

100GB特别版X360？

美国知名连锁店Best Buy的一位女性员工透露，微软计划推出一部搭载100GB硬盘的"X360 Premium System"，售价为400美元。该消息目前并未得到任何官方确认。

蓝光电脑开出天价

美国索尼日前宣布，搭载蓝光光驱的VAIO台式以及笔记本电脑将于今年夏初在北美上市，其中台式电脑的售价高达2300美元，蓝光VAIO笔记本的售价未定，不过从台式机的高价位推测，恐怕将会是一个令多数人都无法接受的天价。此外索尼的蓝光播放器BDP-S1将于7月在北美上市，售价为999.95美元。

《战火兄弟连3》公布

育碧日前正式公布了将会在PS3、X360和PC上推出的《战火兄弟连3》，并且放出了本作的首张游戏画面。目前本作还没有任何细节透露，不过据Xbox官方杂志《OXM》报道，《战火兄弟连3》采用了虚幻引擎3开发，目前公布的画面为即时演算的效果。

游戏宗师

中国移动用户
发送TPA
到8002605

中国联通用户
发送YXD#605
到8002605

无须天天挂在网上游览各大新闻网站，不用苦苦等待游戏杂志的到来——加入游戏宗师（原UCG短信新闻）你就能每天收到小编们为您精心挑选的1～2条猛料新闻。（6月包月）

由于平台更换的关系，原订阅包月短信用户将会收到退订的短信通知，若没有收到，可输入0000到3355，根据提示操作退订

台湾版X360上市，玩家排队5天等候

特报 台湾微软召开X360首卖活动，现场气氛火爆

3月16日下午5点，微软在台湾省北中南三地同步举办了盛大的X360台湾版首卖活动。台湾微软在现场设置了舞台活动区、主机销售区、游戏试玩区、X360数字家庭体验中心等，并且展出了多位名人亲手设计的X360面板。微软与福特汽车合作设计的X360特制彩绘福特FOCUS车型也于现场展出。

下午6点半首卖派对正式开始，知名艺人兼狂热玩家艾力克斯与Linda驾驶着X360彩绘福特FOCUS在现场闪亮登场，为活动拉开序幕。微软大中华区总裁黄存义也骑着X360的彩绘摩托车出现。下午7点，X360首卖开始。第一位买到X360台湾专用机的是一位来自桃园的姓于的玩家，他在首卖开始的前5天就开始在现场彻夜排队。这位玩家表示，X360台湾版1390新台币的价格可谓全球最低，也是所有游戏平台中最具吸引力的。他不仅获得了含有8件完整周边的X360限量金属配件箱，还有5款X360游戏以及X360主机造型的珍藏水晶座等奖品。为了感谢这位玩家的热心支持，黄存义还向他赠送了X360背包、T恤、围巾、手表和特制签名面板等。

▲黄存义亲手将X360递给了排队5天的于姓玩家。

X360台湾版专用机同步上市的游戏共有15款，其中包括6款中文游戏，是在台湾游戏界历史上阵容最庞大的一次主机首发。台湾微软表示将于今年6月底之前在台湾推出超过50款X360游戏。

▲X360主题彩绘的福特FOCUS。

X360香港上市英皇巨星云集！

特报 微软邀请Twins、郑希怡等捧场X360首卖会

X360在台湾上市同日，微软也在香港举办了港版X360的首卖会"Xbox 360次世代皇者降临盛典"以及"Xbox 360次世代皇者派对"。

3月15日晚6点，微软在铜锣湾玩具反斗城举办了"Xbox 360午夜首卖前哨战"，现场提供了三星液晶电视、高级音响等奖品。3月16日下午4点半，"Xbox 360次世代皇者降临盛典"在香港沙田新城市广场举行，在庆祝X360港版正式发售的同时，也为"Xbox 360激乐园"揭幕。X360在香港的宣传主题是"Let's Pair & Play together"（让我们成双成对一起玩）。下午6点，现场举办了一连串的游戏活动。会场共有3个游戏区，包括"《死或生4》公开擂台"、"Xbox 360强势游戏阵容试玩区"、以及"Xbox 360激乐园"内设置的"Xbox Live自由下载区"。

晚上8点半举办的"Xbox 360次世代皇者派对"有多名英皇巨星出席，包括Twins、关智斌、郑希怡等，与玩家一起玩Xbox 360，同时展示了名人们设计的面板。Twins还与现场玩家进行了《死或生4》的比赛。Twins等人为"Xbox 360激乐园"的开张揭幕，并且以一曲《让全世界起舞》将现场气氛推向高潮。Twins表示，他们在闲暇之余经常通过玩游戏舒缓压力，并且训练反应能力。不过一般都是大家各打各的，有了Xbox LIVE，就可以大家一起享受游戏的乐趣。

流言板

革命6月发售？

《商业周刊》日前对PS3的延期进行了分析报道，在报道中，该杂志访问了日本游戏市场调查机构Media Create的高层。这位高层透露，任天堂"革命"将可能于6月发售。不过6月份这一淡季对于主机上市非常不利，因此这则报道的可信度值得怀疑。目前看来革命于感恩节期间上市的可能性最高。

可信度 ★☆☆☆☆

《寂静岭》重制版？

在国外恐怖杂志《Fangoria》的一篇文章中，《寂静岭》电影版导演Christophe Gans表示，如果该片获得成功，他将会继续执导续集。在这则报道中还指出，Konami将会推出《寂静岭》第一作的重制版。不过Konami的公关部主管Marc Fanklin表示："这只是谣言"。尽管如此，搭配电影的上市推出相关游戏几乎成为业内惯例，Konami利用《寂静岭》电影版的机会再赚一票也不是不可能。

可信度 ★★☆☆☆

索尼克之父单飞？

据国外媒体Next-Gen.biz报道，世嘉顶尖制作人中裕司将可能离开世嘉自立门户，成立自己的游戏制作室。不过这家公司将会与世嘉保持合作关系。中裕司出生于1965年9月17日，1984年加入世嘉，1987年开发了SMS版《梦幻之星》。1990年中裕司主持开发的MD版《索尼克》取得轰动性成功，成为世嘉的头号游戏系列，目前其相关游戏销量已经超过4000万套。目前中裕司是世嘉的常务董事兼开发战略部长。

可信度 ★★★☆☆

本期关注数字

2500万美元高薪待遇

Take-Two日前宣布，为了保证"《GTA》系列"的高品质，该公司已经开出了2500万美元的巨额待遇与Rockstar的几位核心制作人签定了3年合同。去年的圣诞商季期间，Take-Two由于没有《GTA》的系列正统续作推出，因此销售收入从2004年同期的5.025亿美元减少到2.65亿美元。为此，Take-Two今后将会不惜一切代价保持该系列的游戏品质。根据Wedbush摩根证券估计，Take-Two在"《GTA》系列"中获得的净利润就有6.4亿美元。

《GRAW》3日销量36万

育碧宣布，日前在X360上推出的《幽灵行动：尖峰战士》创造了该公司游戏首发销售速度的新纪录。X360版《幽灵行动：尖峰战士》在美国上市后3天内销量就突破了24万套，在欧洲发售前3日销量为12万套，是法国、德国和英国目前为止销售最快的X360游戏。这是育碧自从1986年成立以来首发成绩最好的游戏。考虑到X360的出货量有限，这样的成绩更为难得。育碧这一声明发表之后，其股价立刻上升了4%。

▲据育碧透露，《幽灵行动：尖峰战士》发挥了X360约80%的硬件实力。

NDS 异类接触 RPG

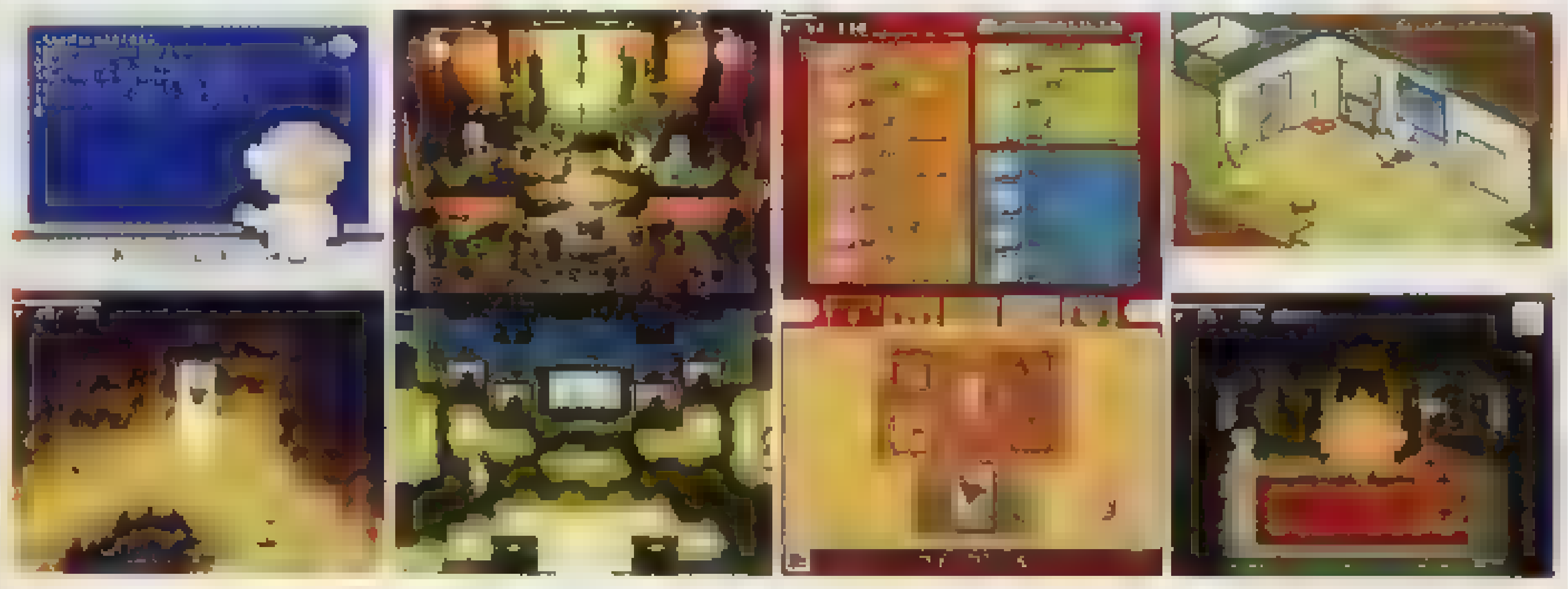
日版

这一次你要扮演的是玩家!

这是一款很特别的RPG。这个游戏的主人公是一个平凡的少年切利，他被卷入了来自宇宙的“博士”与神秘人之间的战斗，流落到了别的星球上。而玩家将要扮演的是游戏的另外一个主人公——一个从博士那里购买了“异类接触器”的玩家！因为切利无法和博士直接进行联系，所以玩家将要从博士接受指示，然后再引导切利安全返回博士的身边。在游戏中，上屏幕将用来显示博士的指示，而玩家则需要在下面的触摸屏上对切利进行操作。

在游戏的过程中，切利将会前往很多不同的场所，接触各种各样的人，与许多怪物进行战斗。切利的能力参数分为很多项，玩家可以通过指挥他作不同的事情来锻炼这些能力，也可以通过为他换装来增加其所拥有的技能。而贴纸则是本作的又一个特色系统，它将会在冒险和战斗中发挥很大的作用。

本作的另一大特色就是可以使用任天堂WI-FI网络与同伴进行交流，这就是所谓“同伴接触机能”。使用这个机能后，反映同伴兴趣爱好的角色会作为NPC在玩家的游戏内出现，并作为同伴在各种情况下帮助玩家解决问题。游戏不仅为这一机能准备了专门的舞台，还在其他固有舞台中增加了新的宝箱以及新的情节，让游戏的可玩性逐步扩大。 [文：阿修罗]



PSP 极魔界村 ACT

极魔界村 Capcom 日版 发售日未定

超高难度动作游戏登陆PSP

大家都知道《魔界村》，都知道那个穿内裤去救公主的中年骑士亚瑟，都知道这个系列向来以难度著称。当PSP版使用了“极”作为标题时，大家就应该知道了，本作将拥有系列中最高的难度！

本作中将会引入在《超魔界村》中出现过的“盾”系统。盾牌和盔甲不一样，即使是在亚瑟裸奔的状态下也可以使用。盾牌能够防御敌人的攻击，而随着盾牌等级的提升，其耐久力也会逐渐增强。对于遍布危险陷阱与敌人的《极魔界村》来说，盾牌将是一个很可靠的帮手。不过盾牌通常都隐藏在关卡中很难到达的地方，不用一些特殊的手段或技巧是无法取得它的！

本作最大的特色就是华丽的画面。虽然元祖《魔界村》至今为止已经移植过很多次，有很多不同的版本，不过本作将是画面最华丽的一作这一点是无法否认的。PSP的强大机能令游戏中的场景以及角色更加富有立体感，大量华丽的光影特效也充分体现了魔界村那种非人世的诡异气氛。现在惟一令人担心的就是本作是否会出现液晶屏常有的残影现象。如果Capcom能够解决好这一问题，相信本作将会是PSP上最值得期待的ACT游戏之一！ [文：阿修罗]

▲2D玩法至今依然保持着极大的魅力。

ARC Beatmania II DX DistorteD MUG

Beatmania II DX DistorteD Konami 日版

DJ模拟游戏的最新作

有的街机如果不介绍的话，国内的玩家可能真的没有太多接触的机会。今天为大家介绍的是刚刚在日本地区开始投入营业的DJ模拟游戏《Beatmania II DX DistorteD》。这是“《Beatmania II DX》系列”的最新作，该系列的特色是拥有黑白共7个操作键。本作的筐体以黑白单色为主要的设计风格，强调一个比较统一的核心世界观。

本作收录了包括PS2版《恶魔城Dracula 暗之咒印》的主题曲在内的45首以上新歌，此外还根据玩家的意见反馈保留了前作的经典歌曲，使得游戏中的乐曲总数超过了400首！借助如今发达的网络通信，本作除了实现了每周排名以及段位认定等排名形式外，还将增加全新的排名形式，令玩家在玩游戏时更加有挑战性。

与街机版上市相配合，Konami的手机版《Beatmania》也追加了新的乐曲。 [文：阿修罗]

NDS 传说的斯塔菲 4 ACT

赚钱高手星之王子莅临NDS!

任天堂在GBA上创造了一个新的人气儿童偶像，他就是星之王子斯塔菲。《传说的斯塔菲》这个系列本身并不算是特别出色，其手感比起任天堂的其他动作游戏如《马里奥》、《瓦里奥》和《星之卡比》来都略显漂浮。但是任天堂很成功地设计出了斯塔菲这个可爱的角色，并通过大量可爱的电视广告加深了儿童们对这个角色印象。从初代起，《传说的斯塔菲》就在儿童消费层中受到了很高的评价。随后推出的征集斯塔菲换装方案的活动更使得其人气再度攀升。

NDS上的这款新作完全继承了GBA版的特色。游戏的上屏幕会用来显示实际的场景，下屏幕则用来显示地图。在操作方式上，游戏也会和以前一样主要通过十字键及功能键来进行操作，不过也追加了少量用到触摸屏功能的要素。本作中登场的角色已共有130名，还追加了一些新的动作以及连携技等新招式。本作依然保留了换装系统，用于换装的道具共有100种，让游戏的收集要素更上一层楼！ [文：阿修罗]

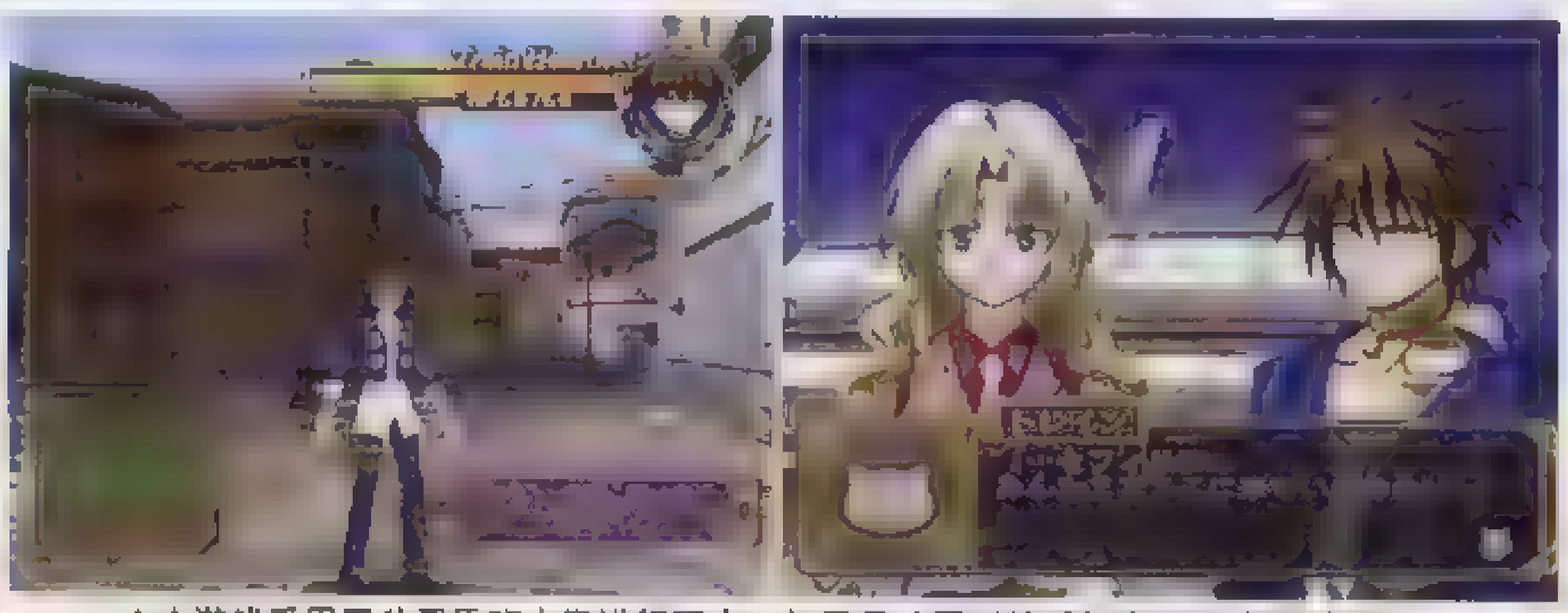
PS2 黑猫 机械天使 A·AVG

BLACK CAT 机械仕掛けの天使 — Capcom — 日版 — 预定2006年3月30日

人气漫画《黑猫》的游戏处女作

《黑猫》这部漫画从2001年到2004年间一直在《少年跳跃》上进行连载，近日其动画版也正在热播中。不过到目前为止该作品还没有被改编成为游戏过。3月30日，由Capcom制作的游戏版《黑猫》即将上市。这是一款动作冒险类游戏，玩家要扮演和漫画版一样的主角——“黑猫”特莱因及艾娃，为了追踪通缉犯而又一次被卷入巨大的阴谋中。

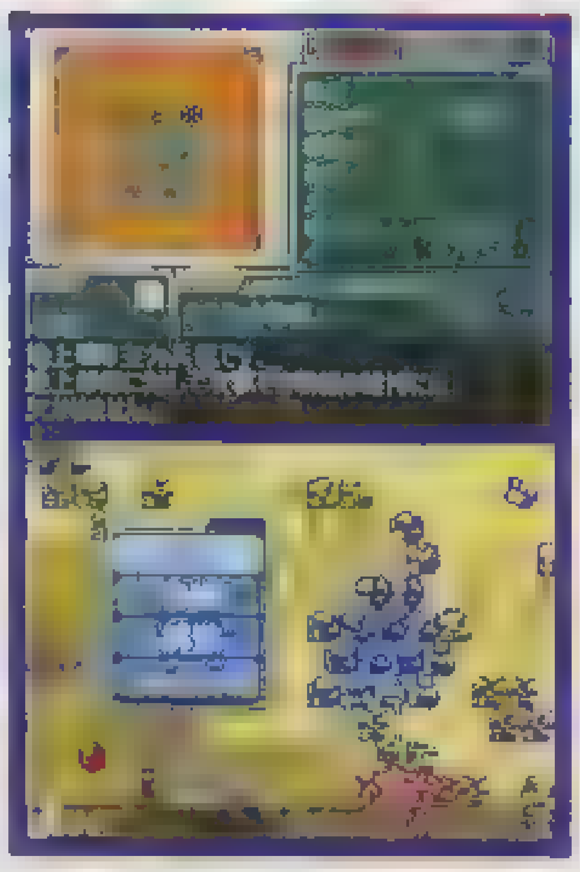
玩家可以从特莱恩和艾娃两人中任意选择一名来进行游戏。游戏按章节来进行，玩家可以在3D场景中自由走动，与各种人物对话以收集情报。战斗采用了类似RPG的形式，可以通过指令来选择各种不同的战斗方式。 [文：阿修罗]



▲本游戏采用了动画原班人马进行配音，如果是动画版的爱好者就不应错过本作。

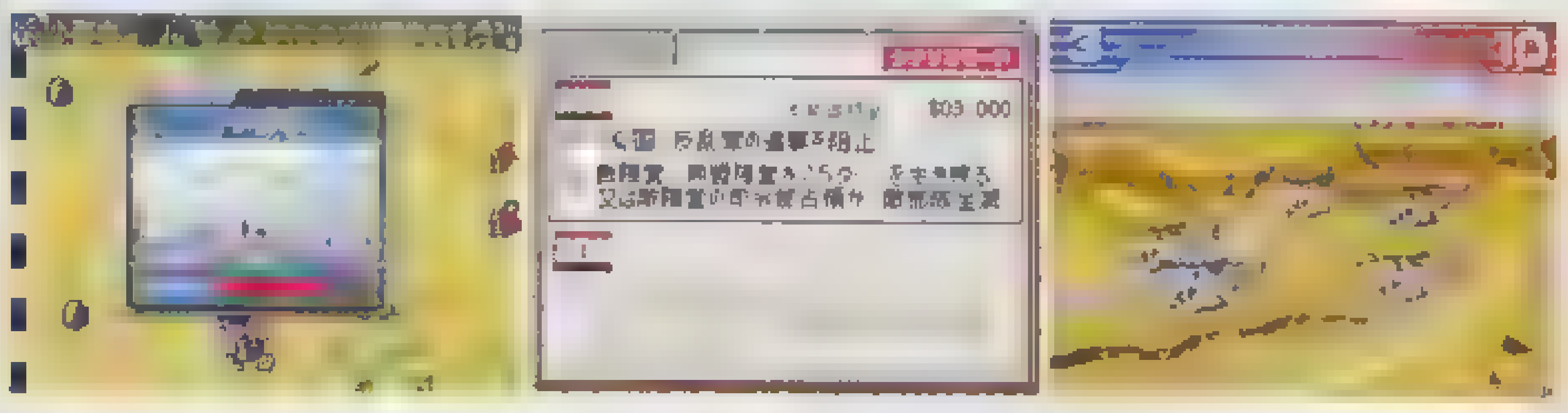
NDS 大战略DS SLG

经典战略作品获得新生



大部分玩家都应该听说过《大战略》这个名字。它代表着SLG游戏的一个时代。如今，元气公司将推出为NDS量身打造的系列最新作《大战略DS》。作为NDS版，双屏幕带来全新的情报显示方式以及触摸屏操作等要素自然是不可少的，而元气并没有像以前那样一味加强系统，本作依然采用了由生产兵器的“生产PHASE”以及进军、战斗、占领的“行动PHASE”两部分构成的简单回合制。本作的最大改变则是将系列传统的六边形地图格改成了通常战棋类游戏使用的矩形地图格，加上Q版的单位图标，让人很容易和之前任天堂发售的《超级大战争DS》搞混。

游戏中收录了剧情模式、自由模式以及任务模式等多种不同的模式。在剧情模式中，玩家将要扮演佣兵部队的指挥官前往中东IQ国战场，加入政府军或叛军中的任意一方，引导战争走向最后的胜利。游戏中一共有7个国家360种兵器，剧情模式中玩家可以不分国别地制造兵器。各个模式总共有超过70种完全不同的地图，可谓相当丰富。而游戏中还提供了兵器图鉴机能，收录了各种兵器的全长以及基本性能等参数。另外，本作对应NDS的无线通信机能，可以实现双人对战！ [文：阿修罗]



PSP 伊迪斯回忆录 新天魔界 GOC V SLG

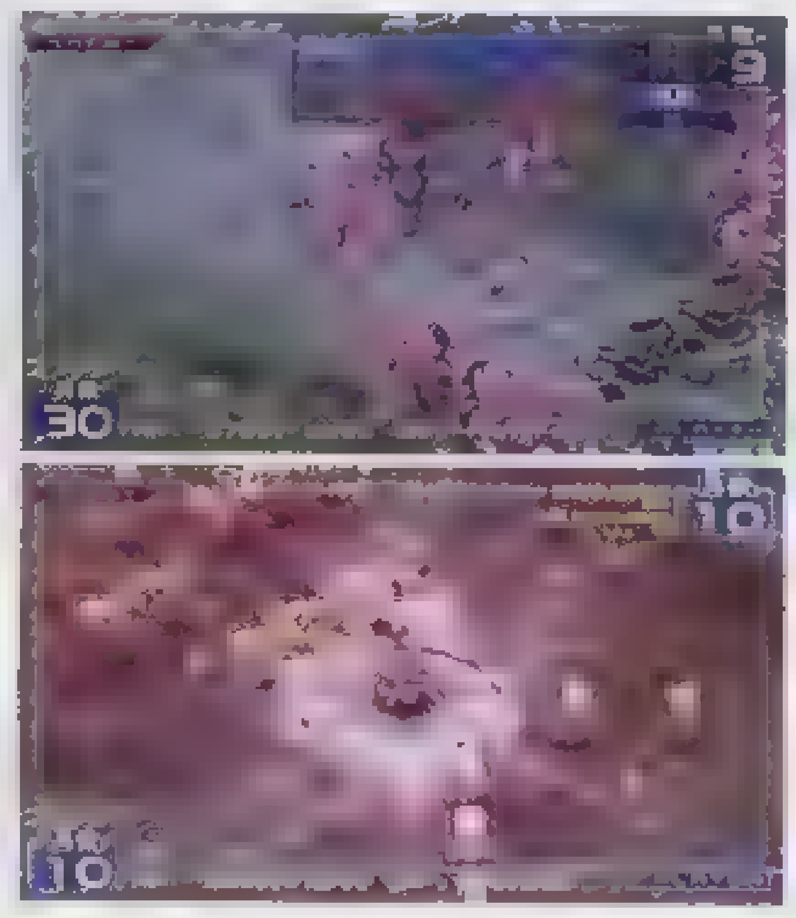
新天魔界 GOC V — Idea Factory — 日版 — 预定2006年5月发售

在PSP演绎伊迪斯岛战记

本作是2005年7月21日发售的PS2版游戏《新天魔界 GOC V》的PSP移植版。这次移植不仅保留了PS2版的基本系统，还追加了全新的要素以及新角色，更针对掌机的特性对系统进行了细致的调整。

本作的舞台伊迪斯岛由地下、地上和天空3个世界组成。PS2版是从地上世界开始的，而PSP版从新游戏开始就可以由玩家自行决定从那个世界开始。新角色方面，主要是来自前作《GOC IV》的几名角色，包括该作主角吉娜的父母也会穿越时空在本作登场。

系统方面，本作和PS2版一样，由世界地图、战场地图和战斗3个阶段构成。在世界地图上选择了地区以后就会进入战场地图。玩家需要操纵角色在分成地图格的战场地图上进行移动，与敌人接触后就会进入战斗。战场地图是3D的，每个地图格都具有不同的属性，战斗时这些属性会对各个军团带来或利或弊的各种影响。 [文：阿修罗]



◀这样的游戏画面在PSP上并不算特别出众，但是对于系列爱好者来说，能够这么快玩到素质不亚于PS2的移植版游戏绝对是值得庆幸的。

PS2 THE 原始人 RTS

THE 原始人 — D3 Publisher — 日版 — 预定4月27日发售

成为领袖引导人类进化吧！

大家或许没有玩过D3 Publisher的《SIMPLE 2000》这个廉价游戏系列。以2000日元超低价格贩卖的这个系列软件类型丰富多变，虽然游戏的画面不堪入目，但是有时候却会出现一些游戏性还不错的作品。这也是为什么这个系列的销量能够一直很好的原因。

这一次为大家介绍的是即将发售的《THE 原始人》。这是一款即时战略游戏，玩家要扮演原始时代村落的酋长，率领村民开拓荒地、获取食料。当玩家狩猎获得的食料及素材积累到一定程度的时候，原始村落的文化水平就会上升。此时就会有更多的战士，从而可以挑战更强大的动物。

随着文化水平的提升，当村民了领悟了“语言”这一能力以后，就可以使用队列。不同的队列拥有不同的附加效果。随着习得的语言数量的增加，村子的整体战斗力也会上升。当文化水平发展到一定程度以后，斧、枪、弓等道具也会逐步出现。 [文：阿修罗]

&3DM-SM

GAMES >>> TOP 10

日本游戏周间销量排行榜

栏目主持:猫太 >>>

★2006年2月27日～2006年3月5日

1位 机动战士高达 宇宙世纪群英会 PS2

机动战士ガンダム ギレンの野望 U.C

■Bandai■2006年3月2日发售■ACT■6800日元■上周排位:

本周 157036套

集结了UC系众多经典MS的本作简直就是高达迷们的杀手，无论是战斗的操作手感还是各种历史资料的收集都相当值得FANS一玩，不然也不会夺取本周首位了。

累计:157036套

2位 圣剑传说DS 玛娜之子 NDS

圣剑传说DS

■Square Enix■2006年3月2日发售■A・RPG■4800日元■上周排位:—

本周 102555套　累计:102555套

3位 战国无双2（含限定版） PS2

战国无双2

■Koei■2006年2月24日发售■ACT■6800日元■上周排位:—

本周 97646套　累计:424944套

排名	作品	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	销量	机种
4	更能锻炼大脑的成人DS训练 [illegible]	■Nintendo■2005年12月29日发售	■ETC■2800日元■上周排位:4	◆本周 690800套 ◆累计 1433556套	NDS
5	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	■Nintendo■2005年11月23日发售	■ETC■4800日元■上周排位:5	◆本周 77346套 ◆累计 2035023套	NDS
6	女神侧身像 蕾娜斯 ヴァルキリープロファイル レナス	■Square Enix■2006年3月2日发售	■RPG■4800日元■上周排位:—	◆本周 70084套 ◆累计 70084套	PSP
7	恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团 デビルサマナー 葛叶ライドウ対超力兵団	■Atlus■2006年3月2日发售	■RPG■6800日元■上周排位:—	◆本周 63833套 ◆累计 63833套	PS2
8	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 英语が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	■Nintendo■2006年1月26日发售	■ETC■3800日元■上周排位:8	◆本周 52855套 ◆累计 574427套	NDS
9	锻炼大脑的成人DS训练 [illegible]	■Nintendo■2005年5月19日发售	■ETC■2800日元■上周排位:9	◆本周 51215套 ◆累计 约160万套	NDS
10	怪物猎人2 dos モンスターハンター2（ドス）	■Capcom■2006年2月16日发售	■ACT■6800日元■上周排位:6	◆本周 25527套 ◆累计 442058套	PS2

NDS的升级版本NDSL在本周正式发售，由于出货量不足的关系，首周的6.8万台销量已经达到了95%的消化率，三月的NDSL三种颜色的总出货量将会是45万台，按照这个势头，消化率应该会一直保持在90%左右。游戏方面，第一位由《机动战士高达 宇宙世纪群英会》获得，历代的3D ACT作品一直都受到好评，这次还有大量UC系的著名机体加入，人气度一定不会差。Square Enix的两款掌机作品均获得了不错的销量，而《恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团》也以7万的销量排名前十，金子一马先生的人设功不可没。

★2006年2月20日～2006年2月26日

1位 战国无双2（含限定版） PS2

战国无双2

■Koei■2006年2月24日发售■ACT■6800日元■上周排位:

本周 327298套

与"《三国无双》系列"最明显的差异在于本系列的战斗以任务形式进行，而新增了7位武将和大量趣味要素后的本作更是给人一种一发不可收拾的投入感。

累计:327298套

2位 幻想水浒传V（含限定版） PS2

幻想水浒传V

■Konami■2006年2月23日发售■RPG■6800日元■上周排位:

本周 135289套　累计:135289套

3位 魔界战记2 PS2

魔界战记2

■日本一Software■2006年2月23日发售■S・RPG■6800日元■上周排位:—

本周 104059套　累计:104059套

排名	作品	厂商/发售日	类型/价格/上周排位	销量	机种
4	更能锻炼大脑的成人DS训练 [illegible]	■Nintendo■2005年12月29日发售	■ETC■2800日元■上周排位:2	◆本周 64298套 ◆累计 1342758套	NDS
5	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	■Nintendo■2005年11月23日发售	■ETC■4800日元■上周排位:4	◆本周 56806套 ◆累计 1957677套	NDS
6	怪物猎人2 dos モンスターハンター2（ドス）	■Capcom■2006年2月16日发售	■ACT■6800日元■上周排位:1	◆本周 54358套 ◆累计 416531套	PS2
7	头文字D STREET STAGE 头文字D STREET STAGE	■SEGA■2006年2月23日发售	■RAC■4800日元■上周排位:—	◆本周 51144套 ◆累计 51144套	PSP
8	英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 英语が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け	■Nintendo■2006年1月26日发售	■ETC■3800日元■上周排位:3	◆本周 44877套 ◆累计 521672套	NDS
9	锻炼大脑的成人DS训练 [illegible]	■Nintendo■2005年5月19日发售	■ETC■2800日元■上周排位:8	◆本周 36723套 ◆累计 约150万套	NDS
10	CLANNAD CLANNAD	■Interchannel■2006年2月23日发售	■SLG■6800日元■上周排位:—	◆本周 28986套 ◆累计 28986套	PS2

本周的第一位由首周销量为32万套的Koei大作《战国无双2》获取，但是比起前作《战国无双》的首周销量(61万套)似乎减少了将近一半，看来用同一个模板做出来的游戏毕竟也会到腻味的时候，希望Koei能让以后的《无双》作品得到更大的变化。而排名第二的《幻想水浒传V》势头也要比前作(《IV》首周销量为17.4万)有所下降。与前两位完全相反的新力军《魔界战记2》则获得了不错的反响，以丰富的系统和大量的隐藏要素的本作比首周销量为5万的初代高出了一倍，消化率大概在80%左右，看来在接下来的数周内还会有不错的销量。

日本主机销量榜2006

名次	机种	总销量	2月27日～3月5日	2月20日～26日
1	NDS	89万663台	4万9118台	4万7462台
2	PSP	52万3276台	4万3110台	3万1742台
3	PS2	36万9811台	2万5778台	2万4104台
4	GBA SP	8万4345台	5493台	4964台
5	NDSL	6万8438台	6万8438台	—
6	GBM	5万2568台	3213台	3175台
7	NGC	4万8295台	1489台	1836台
8	X360	3万8715台	1240台	1203台
9	Xbox	1046台	101台	61台

※统计开始日期为2006年1月1日

上榜作品图展

《圣剑传说DS 玛娜之子》

《魔界战记2》

TOP 20

GAMES >>>

★统计日期至
2006 年 3 月 17 日

中国期待游戏榜

本期	游戏名	厂商名	类型	发售日	机种
1	大神	Capcom	ACT	预定 2006 年 4 月 20 日	PS2
2	生化危机 5	Capcom	AVG	预定 2006 年发售	[illegible]
3	梦幻之星 宇宙	SEGA	RPG	发售日未定	PS2
4	塞尔达传说 含光公主	Nintendo	A·RPG	预定 2006 年发售	NGC
5	鬼泣 4	Capcom	ACT	发售日未定	PS3
6	.hack//G.U. Vol.1 再诞	Bandai	RPG	预定 2006 年 5 月 18 日	PS2
7	异度传说 三章	Namco	RPG	预定 2006 年 7 月 6 日	PS2
8	星际争霸:幽灵	Blizzard	ACT	预定 2006 年发售	PS2
9	女神侧身像 西尔梅娅	Square Enix	RPG	预定 2006 年 6 月 22 日	PS2
10	口袋妖怪钻石／珍珠	Nintendo	RPG	发售日未定	NDS
11	绝体绝命都市 2 被冰封的记忆	Irem	AVG	预定 2006 年 3 月 30 日	PS2
12	九十九夜	Microsoft	ACT	预定 2006 年 4 月 20 日	PS2
13	圣剑传说 4	Square Enix	STG	预定 2006 年发售	PS2
14	蓝龙	Mistwalker	RPG	预定 2006 年发售	X360
15	皇牌空战零 贝尔肯战役	Namco	STG	预定 2006 年 3 月 23 日	PS2
16	失落的星球	Capcom	ACT	预定 2006 年冬发售	X360
17	光明之风	Capcom	ACT	预定 2006 年发售	PS2
18	战国 BASARA2	SEGA	A·RPG	发售日未定	PS2
19	勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫	Square Enix	RPG	预定 2006 年春发售	PS2
20	铁拳 暗之复苏	Namco	FTG	预定 2006 年夏发售	PSP

TOP 10

GAMES >>>

★统计日期至
2006 年 3 月 17 日

最期待中文化游戏

本期	游戏名	厂商名	类型	机种
1	最终幻想 X	Square Enix	RPG	PS2
2	仙乐传说	Namco	RPG	PS2
3	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix	RPG	PS2
4	潜龙谍影 2 自由之子	Konami	ACT	PS2
5	重生传说	Namco	RPG	PS2
6	最终幻想Ⅶ	Square Enix	RPG	[illegible]
7	世界足球 胜利十一人系列	Konami	SPG	PS2
8	星之海洋 3 直到时间的尽头	Square Enix	RPG	PS2
9	最终幻想Ⅷ	Square Enix	RPG	[illegible]
10	勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘	Square Enix	RPG	PS2

TOP 25

欧美游戏特别榜

[illegible]

本期	游戏名	厂商名	发售日	类型	机种
1	拳击之夜 Round3 Fight Night Round 3	EA	2006 年 2 月 20 日	SPG	[illegible]
2	使命召唤 2 Call of Duty 2	Activision	2005 年 11 月 17 日	FPS	[illegible]
3	拳击之夜 Round3 Fight Night Round 3	EA	2006 年 2 月 20 日	SPG	PS2
4	吉他英雄套装 Guitar Hero Bundle	ReadOctane	2005 年 11 月 7 日	RAC	PS2
5	横行霸道：自由城故事 Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Rocktar	2005 年 10 月 24 日	ACT	PSP
6	麦登 NFL 06 Madden NFL 06	EA	2005 年 8 月 8 日	SPG	PS2
7	橄榄球竞技场 Arena Football	EA	2006 年 2 月 7 日	SPG	PS2
8	MVP 06 NCAA 棒球 MVP 06 NCAA Baseball	EA	2006 年 1 月 18 日	SPG	PS2
9	极品飞车 头号通缉 Need For Speed Most Wanted	EA	2005 年 11 月 15 日	RAC	PS2
10	全能战车 Full Auto	SEGA	2006 年 2 月 21 日	RAC	[illegible]
11	WWE Smackdown! VS Raw 2006 WWE Smackdown! VS Raw 2006	THQ	2005 年 11 月 14 日	SPG	PS2
12	麦登 NFL06 Madden NFL 06	EA	2005 年 11 月 16 日	SPG	[illegible]
13	死或生 4 Dead or Alive 4	Tecmo	2005 年 12 月 29 日	FTG	[illegible]
14	来吧！动物之森 Animal Crossing: Wild World	任天堂	2005 年 12 月 5 日	ETC	NDS
15	NBA Live 06 NBA Live 06	EA	2005 年 9 月 26 日	SPG	PS2
16	极品飞车 头号通缉 Need For Speed Most Wanted	EA	2005 年 11 月 15 日	RAC	[illegible]
17	横行霸道：圣安德里亚斯 Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	2004 年 10 月 26 日	ACT	PS2
18	格兰蒂亚 III Grandia III	Square Enix	2006 年 2 月 14 日	RPG	PS2
19	星球大战：战争前线 II Star Wars, Battlefront II	LucasArts	2005 年 11 月 1 日	ACT	PS2
20	马里奥赛车 DS Mario Kart DS	任天堂	2005 年 11 月 14 日	ETC	NDS
21	海豹突击队：亡命战队 SOCOM: Fireteam Bravo	SCEA	2005 年 11 月 8 日	ACT	PSP
22	极品飞车 头号通缉 Need For Speed Most Wanted	EA	2005 年 11 月 15 日	RAC	PSP
23	超级马里奥射手 Super Mario Strikers	任天堂	2005 年 12 月 5 日	SPG	NGC
24	麦登 NFL06 Madden NFL 06	EA	2005 年 9 月 20 日	SPG	PSP
25	索尼克滑板 Sonic Riders	SEGA	2005 年 2 月 21 日	RAC	NGC

排行榜得奖者名单

统计日期：2005 年 12 月 16 日～12 月 30 日

获得上期"短信排行榜"高乐高大奖的读者手机号码是136****0006和137****8896。期待你的参与！

奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

135****0405	139****9187
137****1136	136****8971
138****7721	134****0003
135****5736	137****2694
130****9152	137****5653
137****2652	139****3635
134****5327	135****3903
138****5122	139****9947
135****4517	131****1212
137****7226	139****4210

- 邮政信件：兰州市[illegible]邮局 9[illegible]号信箱 游戏[illegible]用技术[illegible]志[illegible]部 邮编 [illegible]000
- E-mail 速递：u[illegible]@ucg.com.cn
- 短信快递：中国移动用户参加"中国期待游戏榜"请发送 K TP+[illegible]个[illegible]名称到 8002[illegible]（[illegible]通用户发送到 [illegible]0026[illegible]5）。而参加"最期待中文化游戏"的读者请发送 JCCH+1～8 个游戏名称到 8002605（联通用户发送到 9002605）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！下期的大奖得奖者将会增至两名，获得两大罐高乐高营养冲剂。（[illegible]）

PS2	世界足球 高潮	SEGA	SPG
	WORLD FOOTBALL CLIMAX	预定 2006 年内	日版
	1~4人		

WORLD FOOTBALL CLIMAX

JUST 1 on 1
足球需要个人英雄主义

文 阿迪

什么是一场足球比赛里能让你把眼睛眨也不眨紧盯十几秒的时刻？什么是一场足球比赛里能让你忘记呼吸憋得脸蛋通红的时刻？一步又一步地迫近，脚下跳出令人眼花缭乱的舞步。舞伴绝望地步步后退，空气中弥漫着人类社会中最原始的决斗气息，为了生存，为了胜利，这场决斗的幸存者只能有一个！这就是一场足球比赛里最让你惊心动魄的时刻——1对1。在这款世嘉将于年内推出的《世界足球 高潮》中，我们看到了足球游戏里久违的个人英雄主义。它令人又爱又恨，你无法摆脱对它的迷醉，每个人的心里都有自己的个人英雄主义。整体的传切、严谨的战术、既定的阵形，没错，这些都不是你的。为什么足球是一种1对1贯穿始终的游戏？在过五关斩六将后你回头仔细想想，你可能会觉得足球就是那么简单。

是的，当时就是这样的。

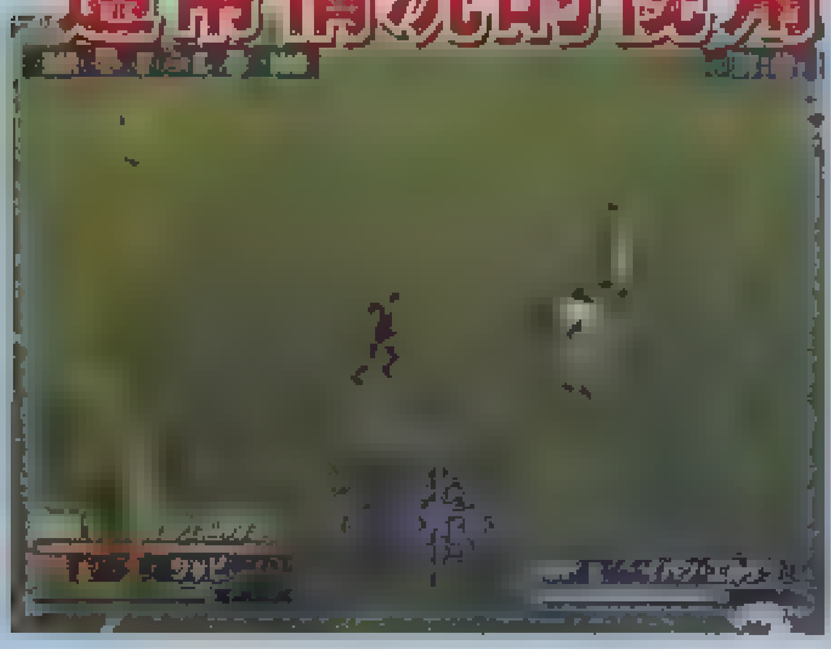
让我们单挑决胜负 Let's 1on1

如何在足球游戏中展现1对1攻防的精彩，本作会如何将其化为出色的游戏系统，接下来就让阿迪来为您详细解说本作的1对1流程。当攻击一方与防守一方进入特定情况下的1对1后，游戏就会进入针对攻击一方的特殊操作的视角。该视角能够保证让攻守双方把握自身的动作，并对此作出瞬时的判断。进攻一方会以令人眼花缭乱的假动作来迷惑防守一方，而防守一方则以冷静镇定的判断来阻止进攻一方的突破。在双方短兵相接的时候，除了身体的直接对抗外，还有经验与智慧的较量。

以冲刺来定胜负

这是游戏进程中通常情况下的视角，看起来和《WE》区别不大。选手名上下的两条槽分别是力量槽和耐力槽，前者无须多作解释，但是后者所引入的概念则相当重要。根据体能耐力槽的残余量将决定该选手的冲刺时间。阿迪个人认为，不同的选手在冲刺时该槽的消减速度也不一致，这是以选手的冲刺速度，也就是冲刺频率和最大冲刺距离来进行计算的。比如阿森纳的王牌射手亨利之所以显得处处快人一步，是因为他的冲刺频率和最大冲刺距离比起英超的绝大多数球员要高和长。引用国内权威的某专业足球杂志的研究结果："亨利冲刺的次数比英超其他前锋的平均数目高出11%，且每次的冲刺距离要长28%。在单场比赛中他的冲刺距离要高出平均水准达42%，与其他英超前锋的平均水平相比，亨利的平均冲刺速度高出5%，爆发性冲刺的次数多达33%，所以亨利的速度优势在英超中是相当明显的。"反映在本作的耐力槽上，就是亨利在冲刺时耐力槽的消减速度比其他球员慢，且恢复的速度更快，意即在同一时间段内他的冲刺速度比其他球员来得快且频繁。

通常情况的视角



力量槽

耐力槽

当球员短兵相接的时候就会进入1对1时刻

当进入1对1时刻后小地图会呈现特殊效果，玩家可以加以确认，同时也可以观察到周围两队的其他球员的位置状况，以便作出调整

制作班底访谈1　1对1攻防的精髓

山田理一郎

主策划

1999年加入世嘉，之前参加了《创造球会3》的制作，在本作中将主要担当比赛时的AI调整工作。

山田：[illegible]

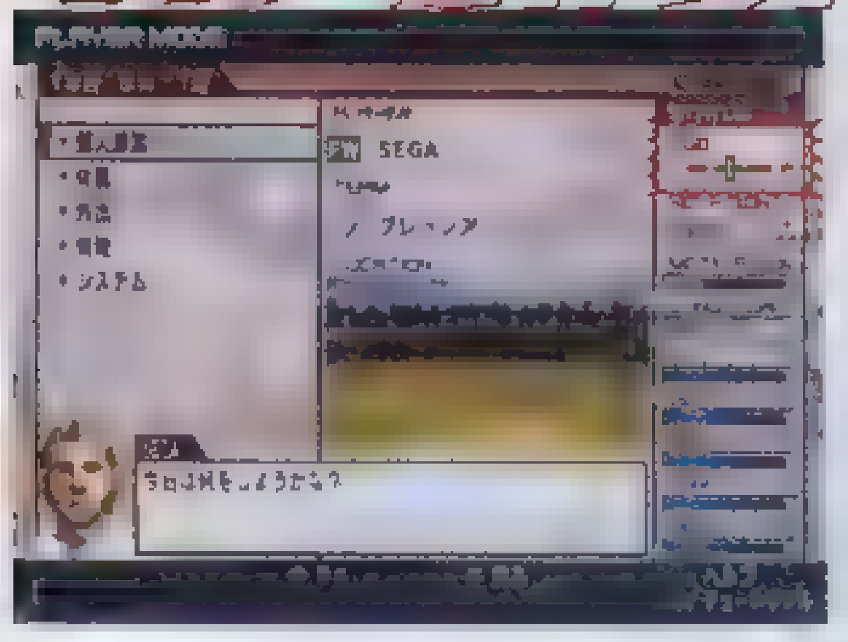
山田：[illegible]

&3DM-SM

©adidas,the 3-Bars logo,Roteiro and Teamgeist are registered trade marks of the adidas Group used with permission.National League Championship 05/06;First and/or Second Division Product under Official License from the LFP Eredivisie's trademark,name and logo appear under license from Eredivisie C.V. Golden Girls Divisie's trademark,name and logo appear under license of Cooperatie Eerste Divisie u.a All other company names,brand names and logos are property of their respective owners.
©SEGA Corporation 2006

足坛未来巨星之路 TO BE HERO

"EGO"是什么？



▲这是一个能够影响玩家的足球人生的神秘要素，接下来我们有请本作的制作人村山健司来为大家讲解。

相信Bandai看到这个游戏功能时，一定会被气昏过去。没错，这当然不是《足球人生》。不过，创意、概念、想法都是互相融合借鉴的，到头来就是看谁包装得更出色。这就是本作的重头功能——原创选手模式（PLAYER MODE），相信也可以将其理解为《创造球会》的球员版。通过训练、比赛使自身的能力得以成长，与教练、队友的交流使自己的足球意识得到更大的发挥，通过各种联赛、杯赛证明自己的价值，在这里你可以体验到充满个人特色的足球人生。

制作班底访谈2 球品就是你的人品

村山健司
制作人

1992年加入世嘉，土星时期参与了"《胜利足球》系列"（V'GOAL）的制作，PS2时期主要参与制作的作品是《创造球会3》。

村山：

原创选手模式·流程1

决定你所代表的球队

在初始阶段，玩家可以选择投身世界足球中心——欧洲6大联赛的其中一个俱乐部。它们包括英格兰、意大利、西班牙、法国、德国、荷兰这6国的联赛，而英格兰职业联赛更包括英超、英冠、英甲、英乙共4级联赛。最初，玩家只能选择从各国的低级联赛开始，比如意乙。

◀图中显示的就是意大利乙级联赛中的布雷西亚俱乐部。

原创选手模式·流程2

创造出一个真实的你

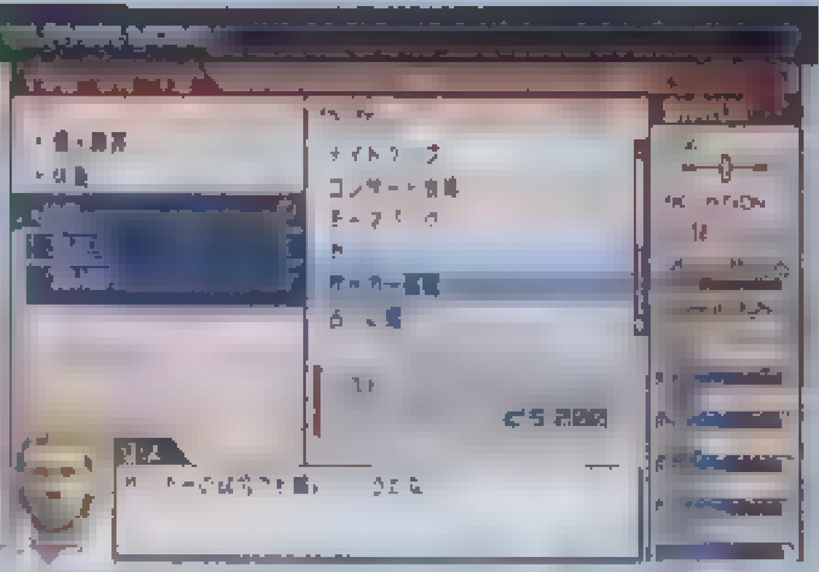
▲完成所有的调校后，我们就可以进入游戏啦。上图就是一个布雷西亚原创球员的例子。

在该模式中，玩家不单单拥有编辑原创球员的名称、体格、外观的权利，还能够从进攻、防守、技术、身体、意志这5方面来细致设定原创球员的特点。本作将这些特点称之为"KEY WORD"，表示特点的能力项则称之为"PLAY STYLE"。

原创选手模式·流程3

球星道路在此起步

就如同现实中一样，球员的第一步就是通过表现征服教练，让他认可你的能力，这样才有在比赛中上场的机会。在游戏的进程中根据玩家的表现会触发丰富多彩的EVENT，让我们一起享受精彩的足球人生吧！

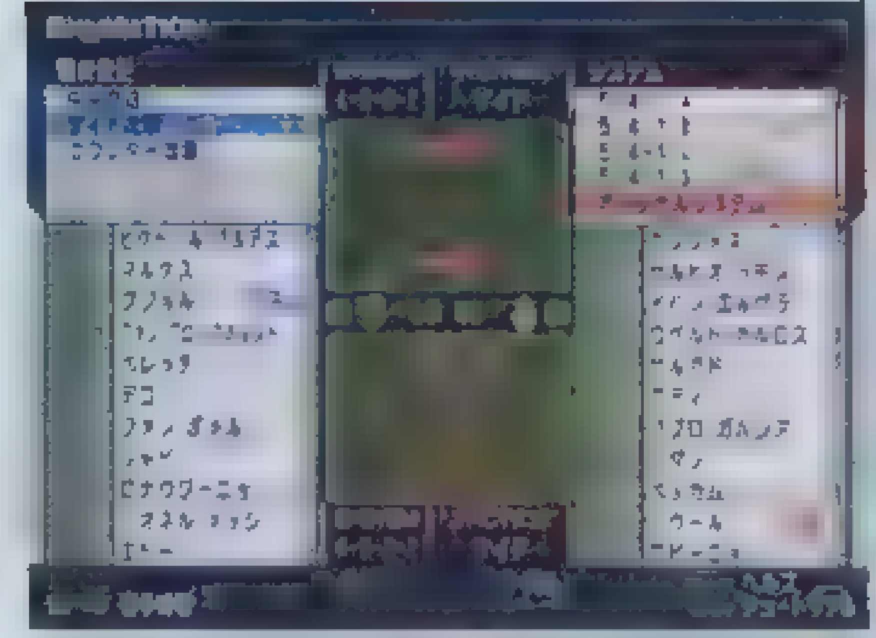


▲由于欧洲主要联赛的俱乐部大多都采取走训制，所以在休息日，我们可以选择去购物、娱乐，当然也可以去和自己心爱的女性约会。

战术是不可或缺的 TEAM TACTICS

足球是11个人的运动，所以作为提升整体战斗力的战术肯定是不可或缺的。本作自然没有忽视这一条规律，包括防守时的压迫范围、攻击的主要方向等等，都可以通过团队战术的功能进行详细设定。各种战术在球场上会得到忠实地再现，想象一下当你成为球队的战术核心时，你会拥有更多的个人表现机会。在足球领域里，集体与个人永远是一种相辅相承的关系。

战术名称	设定内容
攻击意识设定	调整各球员的攻击意识的强弱
攻击类型	究竟是注重控球在脚还是快速一脚出球
区域设定	配置各选手负责的区域间隔
压迫范围	决定从哪一个区域开始压迫对手
压迫程度	确定压迫程度的强弱
卫线压迫时机	决定后卫线在哪种情况下参与何种程度的压迫



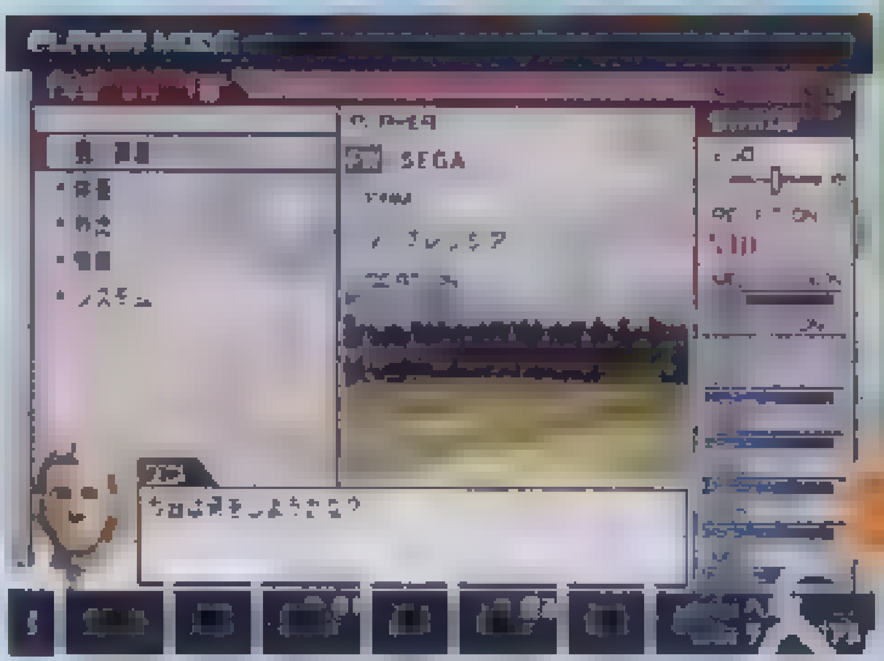
▲攻击的主要方向包括"中央突破"、"防守反击"、"边路进攻"这三大类别。

制作班底访谈3 定位球是得分的利器

单机模式也不寂寞 GAME MODE

在本作中，具体功能划分为5大模式，除了充实的对战模式外，还有体验足球人生的原创选手模式等等。接下来阿迪将为大家简单介绍一下本作的5大模式，以便让大家在拿到游戏前能够对本作有一个大致的了解。

[illegible]	[illegible]
对战模式	玩家可以自由选择球队进行对战
竞赛模式	包括杯赛、联赛在内的各种竞赛
原创选手	让我们一起体验足球人生的乐趣
练习模式	比赛前上手掌握本作的操作技术
编辑模式	更改选手的名称、容姿、俱乐部



▲通过练习模式的上手操作后，你就能熟练掌握本作1对1的精髓。

▲通过本作的编辑模式，你可以享受更改游戏内所有球队人员结构、球衣、名称的自由。

制作情报 根据世嘉的公关部门透露，本作的制作进度已达70%。相信在6月份的世界杯前后，我们就可以玩到这款融合更新、特色十足的游戏。

集合所有名角色的完全新作

文 猫太

集结了大量"《最终幻想》系列"和"《勇者斗恶龙》系列"知名角色的《FF & DQ in 富豪街》终于在掌机上推出了新作。之前担心本作将会是PS2版的移植版本的玩家可以放心了，本作将会是全新的作品，并在原PS2版本上进行大幅度的强化，另外还会增加6位来自《FF》和《DQ》的人气角色，其中还包括了两位刚刚发售的《最终幻想XII》角色哦！想知道本作还有什么吸引人的地方？那么请继续往下看吧！

ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー いただきストリート ポータブル

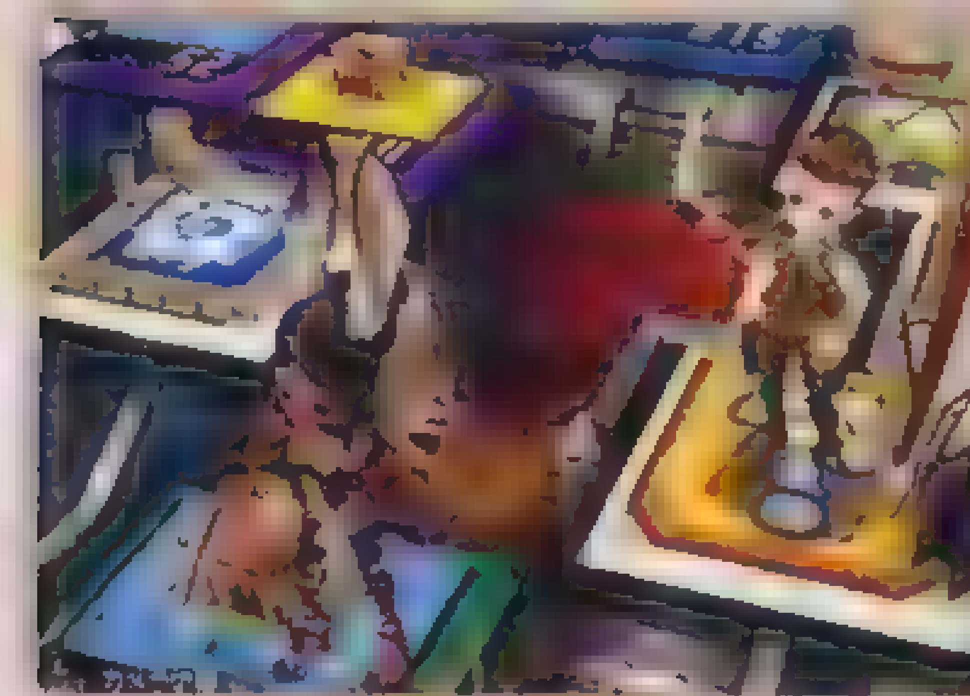
DQ & FF in 富豪街 Potable	Square Enix	TAB
PSP		

NEW

巴尔福雷

翱翔天空的空贼

一位不属于任何一个国家、且只盗取坏人们的财物的自由空贼。兴趣是喝酒和调戏女性。他会与同伴芙兰一起加入本作。



NEW

芙兰

巴尔福雷的美艳搭档

拥有兔子特征的维埃拉族战士。她精通各种武器，并拥有超强的战斗力。芙兰与巴尔福雷是一对关系密切的伙伴。

◀在游戏中，……对话，相当有趣。

新场地公开

对于这款游戏来说，除了有大量大家耳熟能详的角色会登场外，还会有大量大家曾经在里面踏足、发展剧情以及寻找隐藏在某个角落宝物的迷宫和城镇。这些地点将会成为本作中各种场地的背景，根据实际的地点还会对迷方格的形状和路线产生变化哦！本作除了网罗了前两作的关卡外，还会增加不少新的场景关卡，下面为大家介绍两个已公开的场景和前作继承下来的特色场景之一吧！

NEW

托罗蒂

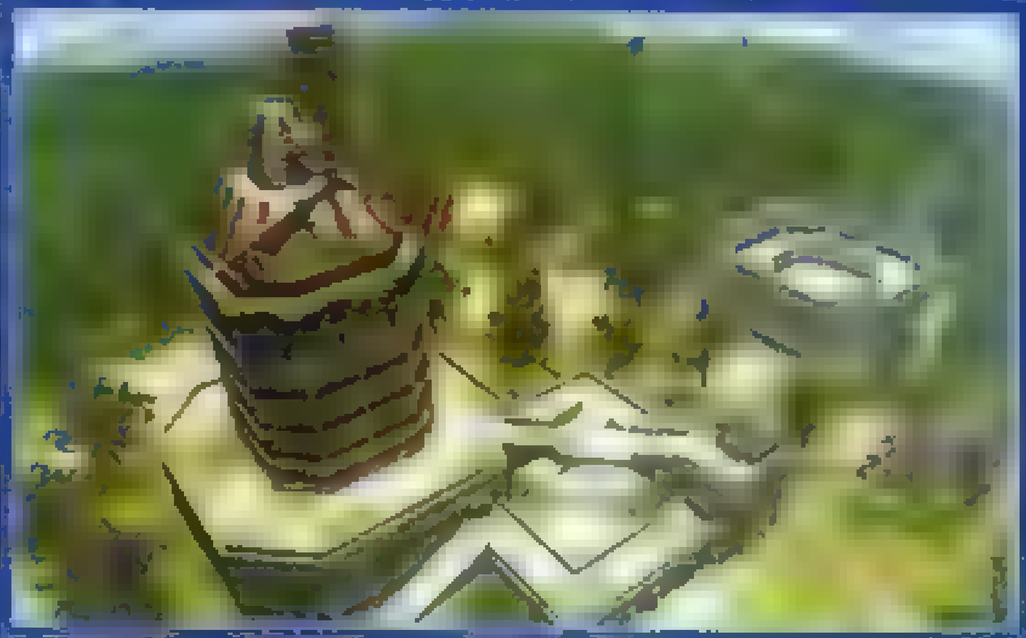
被诅咒的国王

受到多尔马格斯的诅咒而变成怪物的托罗登国王。不知道在本作当中，他的威严是否能再次发挥作用呢？

NEW MAP —里扎斯塔

路线分支少，适合短时间决战的地图

里扎斯塔是《勇者斗恶龙Ⅷ》中出现的地点，在本作将会以方格的形式登场。在游戏中，里扎斯塔的地图并不会太大，而且没有太多的分支，很适合喜欢尽快决出胜负的玩家。路线短的好处就是对手很容易就走到自己的地盘缴款，让自己的资金的提高效率激增。



◀▼在狭窄的地图中，每个角色之间的……自己的地盘

©ARMOR PROJECT/SQUARE ENIX All Rights Reserved. ©KOICHI SUGIYAMA FINAL FANTASY Characters ©SQUARE ENIX DRAGON QUSET Characters:©ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO SQUARE ENIX CHARACTER ILLUSTRATION:SHIRO AMANO

什么是《富豪街》

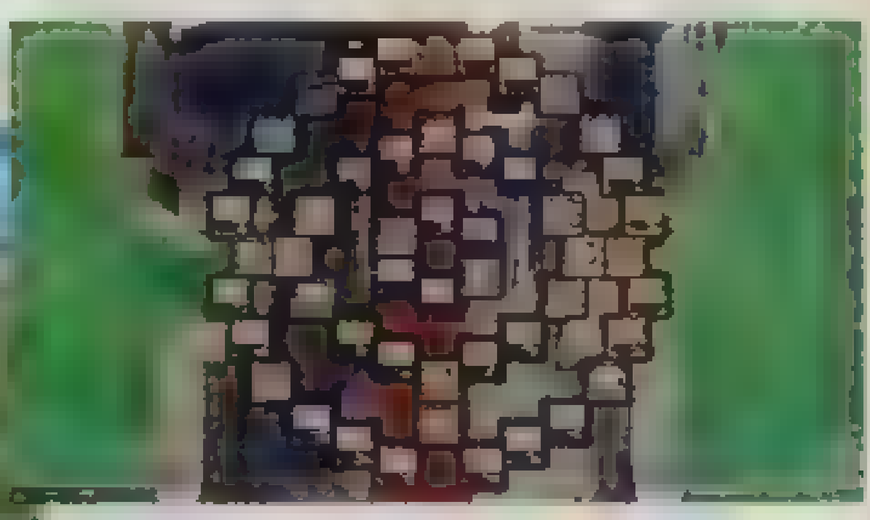
《富豪街》是前Enix于1991年3月21日在FC上发售的一款《大富翁》式的桌面游戏。作品由堀井雄二开发，并请来知名插画家荒井启至和协助历代《DQ》配乐的上野利幸协助制作。游戏的主要玩法与《大富翁》类似，在不断循环的“棋盘”上以骰子决定移动的格数，然后通过购买当地房地产的股份(让对手在到达该地后上交费用)和通过各种迷你游戏增加收入，在指定时间内获得资金最多的玩家就算胜方。但对手的AI相当高，而且在游戏中出现的各种迷你游戏恶搞味道相当足，于是本作很快成为了当年家用机上的一款桌面游戏大作。系列在FC、SFC和PS上均有续作，在2004年年底更“请来”了“《最终幻想》系列”和“《勇者斗恶龙》系列”的数名主人公担当游戏角色，使得本作更值得玩家关注。

达玛神殿

有效率地驰骋在三个同心圆上吧

达玛神殿是从《勇者斗恶龙Ⅲ》开始，冒险者转职时必须访问的地点。场地的特色就是由三个同心圆的环形路线所组成，而最中心的小圆则要靠传送方块才能进入。由于方格数比较多，玩家们必须做好长期战的准备。

▲利用传送方块到达其他地点是战胜对手的关键。



认真定下接下来的战略吧！

NEW MAP 魔列车

活用连接按钮成为攻略的重点

在《最终幻想Ⅶ》的开场中出现的魔列车将在本作中隆重登场。在地图中有不少“连接按钮”的方块，只要停在上面就可以改变某些地形之间的连接点方向。活用这些连接点可以控制对手们的移动路线，营造一个对自己有利的环境。

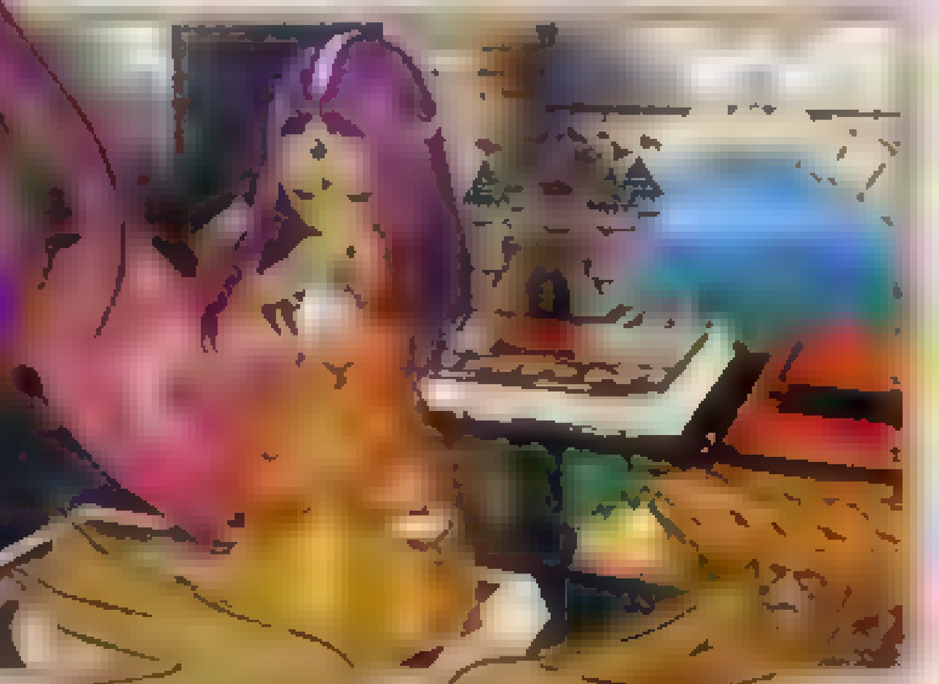
▼▶利用连接按钮还能把平时要绕远路的路线变得更短捷

能否开启按钮就要看玩家的了

米奈娅

高雅的占卜师

居住在蒙巴巴拉镇中的高贵占卜师。为了替父亲报仇，与姐姐玛尼娅二人展开了冒险之旅。究竟她的占卜术能否看穿骰子呢？



NEW

玛尼娅

豪放的妖艳舞娘

居住在蒙巴巴拉镇中的舞娘。性格与妹妹米奈娅完全相反，热情奔放、挥金如土。不知道这对游戏的资金是否有影响呢？

NEW

艾莉丝

卖花少女

和追赶着萨菲罗斯的克劳德共同冒险的卖花少女。她在前作的《Special》版中登场，这次是第二次参战。

去年的E3展上，一款叫做《勒颈》的动作游戏引起了不少国内玩家的注意。这款由周润发与吴宇森再度联手推出的游戏充满了《英雄本色》的氛围。次世代主机的强大性能更是将发哥描绘得惟妙惟肖。一部《变脸》给好莱坞的动作片带来了更多火爆的元素，如今吴式动作片即将在次世代游戏机上发扬光大。

文 狸猫柚子 编 星夜

枪神 勒颈 | Midway | ACT
多机种 | Strangle hold | 预定 2006 年 | 美版

剧情 STRANGLEHOLD

制作者力图讲述一个引人入胜的故事，在剧情上《勒颈》可称《辣手神探》的续作，发哥饰演一个警察，整个故事让人想起90年代的经典香港警匪片。故事的发展过程中，发哥扮演的Tequila侦探将会从香港前往芝加哥，而他的前妻会被俄罗斯黑帮绑架。单线的剧情并不妨碍设计者采用《GTA》式的沙箱式高自由度的游戏方式，玩家可以选择多种方式来完成任务。

▲发哥的形象和声音都会在本作中得到忠实再现。

驾驶 STRANGLEHOLD

游戏中提供了许多种车辆，甚至汽艇。在驾驶这些交通工具的时候你也可以与敌人交火。最大的创意是在飞车枪战中引入了子弹时间，在极速的追逐中突然放慢速度用慢动作瞄准、开火的设定相当吸引人。玩家还可以放慢动作来瞄准敌方车辆的特殊部位（比如轮胎）射击，便可以更快地解决敌人。

■在这样繁华的街头进行飞车枪战是经典警匪片的常见桥段。

火爆 STRANGLEHOLD

玩家可以充分利用环境来战斗，如从楼梯扶手上滑下并同时开枪，抓住吊灯居高临下射击敌人，等等。游戏作者的意图是想创建一个流畅爽快的枪械射击系统，于是使用了虚幻引擎3和新一代Havok物理技术，使玩家可以在开枪的同时作出各种动作，而不会有丝毫的不协调。《勒颈》还引入了子弹时间（在本作中叫做Tequila Time），虽然该系统大有泛滥之势，不过用来表现吴宇森的暴力美学还是颇为合适的。

吴宇森招牌式的物体爆炸、碎裂、飞溅的镜头在游戏中随处可见。当碎片在发哥身边四处飞散的时候，战斗的激烈程度令人肾上腺素急遽飙升。还有其他的吴式经典也会在游戏中出现，比如著名的墨西哥对峙（两人拿枪指着对方的头对峙着）等等。

游戏版的吴宇森暴力美学

■若是在一个柱子后躲避子弹，只能躲一两秒，因为敌人会把柱子射烂。

宏大 STRANGLEHOLD

游戏的主要舞台是香港和芝加哥这两个国际大都市。在香港的场景主要是在市中心，还有一个很宽敞的农贸市场。设计者在游戏中设计了大量可供破坏的物体，无论设计哪里都会造成真实的物体毁坏，而且溅落的碎片不会消失，而在农贸市场里这种效果就体现得尤其明显了。而在芝加哥，无论是拥有多层开放式楼层的俄式餐厅，还是壮观的史前博物馆，都设计得宏大而不失精巧。

多人 STRANGLEHOLD

本作支持最多8人的连线对战。已经确定的游戏模式只有死亡竞赛。多人游戏最令人期待的是前所未有的在多人竞技时引入子弹时间。推测的可能设定是当某一玩家发动子弹时间时，他的攻击力以及速度会增强，而其他玩家则保持原样。而如果两个玩家同时发动了子弹时间，则他们的能力都会增强，所以效果是相互抵消的。在多人游戏中，玩家同样可以驾驶交通工具来作战，也同样可以在飞车时发动子弹时间。

创举！多人游戏引入子弹时间

©2005 Midway Home Entertainment, Inc. All rights reserved.

&3DM SMV
www.pl mbook.cn

多机种

荣誉勋章：空降 EA FPS
Medal of Honor Airborne 预定2006年冬 美版
对应机种为PS3 X360 Xbox PS2 本文为次世代版本

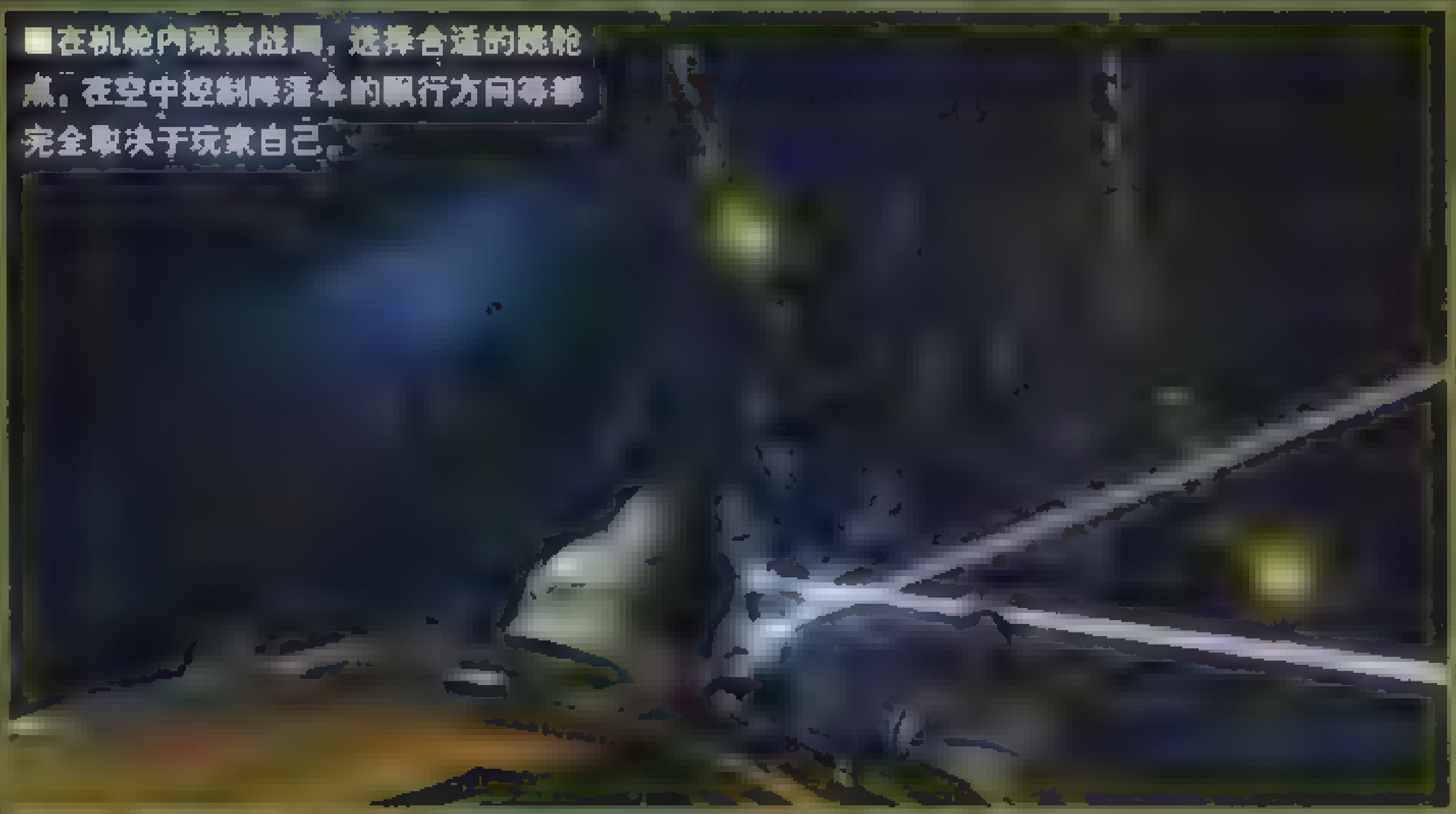
美军第82空降师是美军组建最早的空降部队。该师前身是82步兵师，成立于1917年8月25日。第二次世界大战爆发后，于1942年3月重新组建。当年8月，82师以其出色的训练水准和高昂的士气，被改编为美军第一个空降师，并在第二次世界大战中屡立奇功。如今这支部队将会成为《荣誉勋章》次世代之战的先锋部队。

文 [illegible]
编 星夜

MEDAL OF HONOR AIRBORNE™

突破！超高自由度的空降模式！

新一代的《荣誉勋章》将把我们带[illegible]世代主机主机上发布的第一款《荣誉勋章》。游戏的自由度相当高。作为一款二战题材的FPS，本作与其他类似题材游戏的最大的不同就是引入了空降选择系统。在每一个任务的开始，玩家都会被飞机空投到作战地点。在空降的过程中，玩家可以俯瞰整个战场的每一个角落，并选择自己所希望降落到的地方。着陆之后的战斗会因为降落地点的不同而完全改变，这极大地增强了游戏的可重复性。选好一个降落地点很重要，比如可以选择降落在一个适合狙击的塔顶，或者直接降落在敌人的中心建筑中（当然随后的游戏就极其困难了），或落在屋顶、墙围上，或冲进窗户，等等都是可行的。



■在机舱内观察战局，选择合适的跳舱点，在空中控制降落伞的飘行方向等都完全取决于玩家自己。

■游戏中可以用各种道具来携带更多的武器，比如机枪背带、手枪皮套等等。

真实！次世代主机的强大性能！

尽管在新一代游戏平台上开发游戏具有一定挑战性，游戏制作人员表示由于核心引擎的设计合理，使他们在发挥新一代主机性能的同时也保证游戏在PS2和Xbox上的品质并不会下降太多。游戏中利用了最新的图形引擎来制作人物模型，从外貌到声音以及动作，使游戏人物如真人一般有血有肉。同时利用次世代主机更强大的多任务处理性能，游戏会有更逼真的物理仿真度，更加炫目的光影效果，和更加狡猾的敌人。

游戏中还提供了类似武器升级系统的兵工厂模式，可以为枪械安装改良撞针提高杀伤力，安装新的枪柄以及肩部缓冲垫来提高瞄准精度，甚至还有改进型的弹夹，使子弹装填时间大大缩短，以便适应近距离作战。

©2006 Electronic Arts Inc. All rights reserved

疑问！超高自由度与剧情流畅性的冲突

游戏创作人员力图讲述一个完整的故事，来重现这充满传奇色彩的部队的光辉岁月。而超高自由度的游戏方式会不会使整个故事剧情变得支离破碎呢？不用担心，创作组投入了较大的人力来对剧情和多任务系统进行融合。

没有固定的任务路线流程，却依然能保持剧情的流畅正是游戏的特色之一。为了保证剧情设的任务连贯性，游戏是以分支任务的流程来进行的，当玩家发现了一个与某一分任务有关的建筑时，这个分支任务就会被激活。而敌人将不再像以前一样按照游戏的单一流程的进度出现，而是只要你降落在那些敌人的活动范围内，你就随时有可能被他们发现并杀死。

&3DM SMV
www.plumbook.cn

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价

栏目主持：阿修罗 | 黄金珍藏 × 1 | 热血推荐 × 1

本期评点的游戏不多，不过相信有一个30分满分的《最终幻想XII》就已经足够了！不管你是不是《最终幻想》的“粉丝”，不管你以前有没有玩过《最终幻想》，请你一定去玩一下这款作品，请你一定要不带任何成见地去玩一下这款作品，请你不要急着通关而是一点一点地去体会游戏中的每一个细节。你会发现，她带给你的不仅仅是一个游戏的内容，你可以在里面找到更多的东西……

本期惟一的一个热血推荐游戏是只评分游戏——PSP版的《樱大战1&2》。虽然这只是一款移植版作品，但是游戏本身的高素质以及移植时认真的态度为她赢得了这个评价。不过毕竟她只是移植游戏，没有太多创新，所以这一次就不为她单独进行评价了。

最终幻想XII

黄金珍藏

PS2

30

系统完善度 ★★★★★★★★★★

■DVD-ROM ■Square Enix ■FINAL FANTASY XII ■RPG ■2006年3月16日 ■1人 ■无对应周边 ■ ...KB

邪魔天使

本作可以说是变化最大的一代《最终幻想》，但在游戏平衡性上却拿捏得很到位。游戏的起点有些高，上手需要一定时间，不过一旦适应了本作的战斗和熟悉了因势制宜系统，那么就会无法自拔。游戏的故事比较成人化而且其接近现实的情节也让人回味无穷，几名配角的刻画尤为精彩，绝赞。

胜负师

如果要用一个词来形容这样的作品，不知“惊天动地”是否合适？五年精气神凝聚而成，对于FANS来说几乎如同“神”一般的存在，过多的溢美之辞也就显得毫无意义了。本作的大胆创新造就了令人欲罢不能的战斗系统，即便是非剧情派的玩家也能乐在其中，满分的评价可谓实质名归。

纱迦

各方面都代表着当今业界的最高水平，个人仅对崎元仁负责的音乐略有不满。全新的战斗系统将玩家按键次数降至最低，并确实做出了与同伴并肩作战的感觉。漂亮的画面加上高自由度的系统，让人一玩便欲罢不能。这是继《FF X》之后个人玩得最尽兴的RPG，果然只有《FF》才能超越《FF》。

新·安琪莉可

PS2

22

■DVD-ROM ■Koei ■ネオアンジェリーク ■AVG ■2006年3月2日 ■1人 ■...

雨滴

作为新一代的《安琪莉可》，本作的声优阵容和游戏人物都进行了大换血。虽然游戏流程不长，但情节安排十分到位，可以看出光荣的叙事功力正逐渐增强。系统进行了全面革新，让游戏更加紧凑洗练，本作惟一让人不满的就是可以攻略的角色骤减，习惯了被守护圣包围的老玩家可能有点不太习惯。

纱迦

细节方面考虑得非常细致，不愧是元祖级女性向游戏的新章。可追求的角色比较少，事件图片的数量也不多，在此类游戏中算是很大的缺憾。不过每一位角色的剧情和事件都极为充实，令女性芳心大动的甜蜜台词也比比皆是。战斗部分难度不高，不过运用宝珠的策略性不俗，女性玩家值得一试。

邪魔天使

在《安琪莉可》本命年之际，光荣为最新作进行了大幅度改革。本作的优点十分明显，游戏系统变得更加简洁、故事更加紧凑、人物也更加美形，而且谈话系统由原来的单调乏味变得灵活起来。不过可以追求的角色过少是本作的一大缺憾，非全程语音许也会让许多恋声癖稍感遗憾。

快打旋风：适者生存

PS2

21

Boss战难度 ★★★★★★★

■DVD-ROM ■Capcom ■Final Fight: Streetwise ■ACT ■2006年2月28日 ■1～2人 ■...

多边形

没有城市地图、只有一个存档空间、主角造型设计无特色，这样的故事模式实在让人无所适从。所幸Capcom在Boss战上并没有偷工减料，要打败所有的Boss还得下一番苦功。众多的小游戏与支线任务也增加了游戏的耐玩性。支持双人游戏的街机模式难度适中，趣味十足，确实可圈可点。

纱迦

这是款给人第一印象较差的游戏。无论是昏暗的整体色调、捉襟见肘的多边形建模还是稍显僵硬的人物动作，都让人怀疑作品的诚意。然而，实际体验过后，老玩家们可能惊喜地发现，对于当年那款经典街机清版作品的特色，本作再现得相当好。尤其是双人配合玩街机模式时，那份感动更加强烈！

GOUKI

开场的那场拳击赛很有看电影的感觉，凯尔的配音非常不错。游戏的打击感让人想到《绝对镇压》，不免让人怀疑3D乱斗游戏的打击感是不是只能做到这个程度了。通关之后会在街机模式里增加凯和哈格尔市长，但为什么不在一开始就将他们设为可选用的呢？那样会给老玩家增添许多亲切感的。

横冲直撞：平行线

PS2

19

GTA相似度 ★★★★★★★★

■DVD-ROM ■Atari ■Driver: Parallel Lines ■ACT ■2006年3月14日 ■1人 ■无对应周边

星夜

由于前作饱受恶评，开发商此次决定回归原点，再次把重点放在了汽车驾驶上。可惜的是，本作同样令人失望。游戏中充满了对《GTA》的蹩脚抄袭，汽车的操作感不佳，徒步战斗时的瞄准系统也很不方便，剧情更是平淡无奇。不过1978年和现代两个时间段的交错使其有了一定的新鲜感。

多边形

在游戏业界，借鉴别的游戏的优秀要素并不是什么稀罕的事，但是如果借鉴得不好就会成为又一个东施效颦的例子。本作在系统方面就有很多抄袭《GTA》的地方，所幸本作有一个虽然不太精彩却颇有一些新意的故事，还有丰富的支线任务，这使得它还不至于遭到玩家的一致恶评。

D·S

《横冲直撞》是比《GTA》更早的全3D开放式都市动作游戏，不过本作却是非常明显地在抄袭《GTA》。游戏的操作性不佳，画面也相当粗糙，人物动作更是显得非常生硬，警察的A.I.也是一如既往的低。不过与前作相比，本作的任务和车辆相当丰富，《GTA》式迷你游戏也十分有趣。

心跳回忆 永伴你身边/Konami/AVG/PSP

21 樱大战1&2/SEGA/AVG/PSP 25

黄金眼REVIEW
已发售游戏的深度回顾

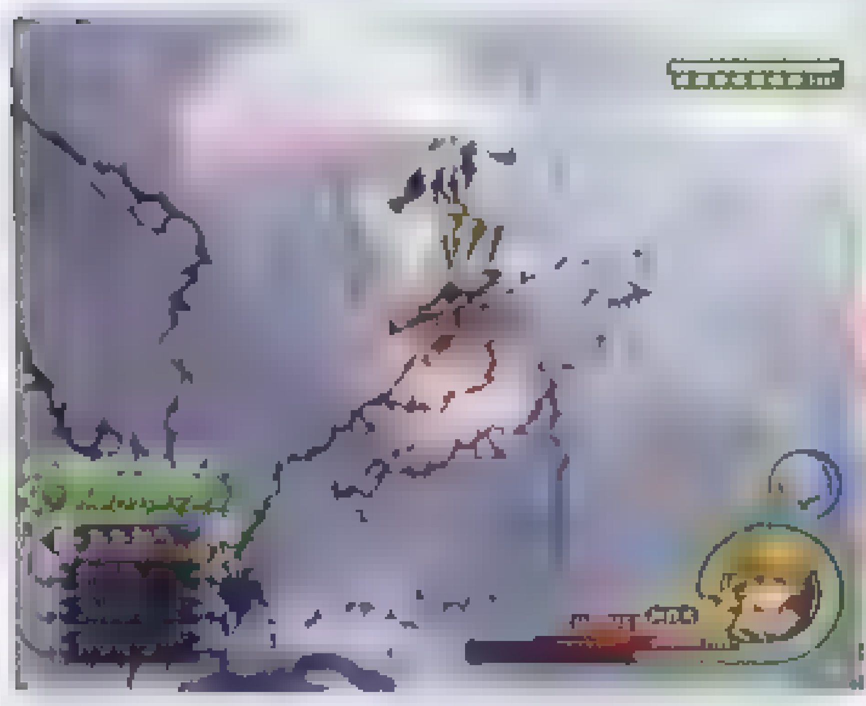
27 黄金珍藏

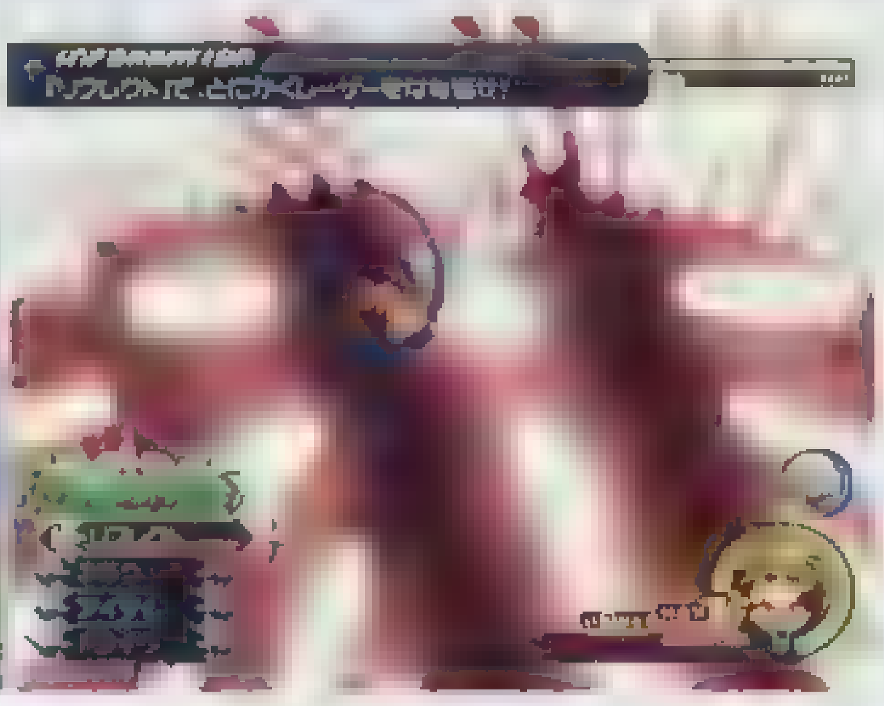
王国之心II

文 阿修罗

◆游戏时间：60个小时以上

PS2／DVD-ROM／Square Enix／A·RPG／2005年12月22日／90KB以上／1人／无对应周边／日版／7500日元





《王国之心Ⅱ》是一个很好玩的游戏。对于它，我们有太多想要说的话，比如日版的难度太低、迪士尼人物用日文说话感觉很怪等等。然而，今天我们不管这些老生常谈的话题，我们只说两点！

再度进化的系统

很显然，有了《王国之心》及其美版、国际版的制作经验，制作小组已经相当得心应手了。《王国之心Ⅱ》的基本系统上全面继承了前作，但在细节上进行更多的调整，让玩家更容易上手。本作新增的系统中最重要的就是动作指令（Action Command）和变身。先说后者，3种形态加2种隐藏形态的最成功之处是让玩家能够在游戏中体验到更多种不同的玩法。二刀流、魔法强化、空中战等多种战法通过变身系统得到了实现。这的确是一个很不错的设计。但是这个系统并不如动作指令系统对整个游戏的影响那么大。

动作指令的原型就是《莎木》中的QTE系统，玩家要在如同互动电影般在特定时机按下相对应的按键以实现不同的操作。这一系统最近被很多游戏采用了，《生化危机4》、《战神》等知名大作都有类似的系统。在本作中，玩家只要在动作指令提示出现时按下△键即可实现不同的反应动作。很多普通敌人都有可以用动作指令反击的招式。虽然你也可以不用动作指令，但是如果用了的话，战斗就会更加轻松。前作就有的那些只能从背面攻击的大胖子无心在动作指令的帮助下变得非常容易解决，而游戏中期千人斩的情节时更是只有用动作指令才能体会到以一当千的快感。但是，这个系统也有一些问题。那就是与BOSS的战斗太过依赖动作指令了。本作中有不少BOSS都有一些普通情况下难以闪避的招式，或是需要特殊的方法才能战胜。这个时候你就不得不用动作指令。然而，因为动作指令只要看准时机按△键即可，所以最后BOSS战变成了寻找按键时机的游戏。比如对萨菲罗斯战，若你等级不够，开战之后又没有立刻用动作指令闪避萨菲罗斯的攻击，那么你就能体会到被秒杀的快感了！又比如对最终BOSS战，如果没有使用动作指令后那些华丽的POSE，那真的是一场没有什么特点的战斗。动作指令系统很有趣，但如果能将这一系统的平衡性再调节得合理一些就更好了！

难以评价的剧情

现在有两种不同的声音，让人觉得很难用一个单纯的词语来准确地评价《王国之心》剧情的优劣。说剧情不好的意见主要来自迪士尼动画的FANS，他们坚持认为《王国之心》“糟蹋”了经典的动画。而说剧情好的人则多为日式RPG、尤其是Square系的玩家，他们的看法是这个游戏的剧情相当有深度。那么实际情况究竟是怎样的呢？

首先，让我们弄清楚，《王国之心》说到底只是一款大杂烩型的角色游戏，除了在技术上比较先进以外，它和《超级机器人大战》并没有太大区别。

那么人们是如何评论《机战》的剧情呢？有人说它不过是把各个机器人动画的故事串在一起，根本谈不上什么剧情可言。这显然是没有经过深入了解后得出的结论。真正的“机战犯”所关心的剧情，并不是原作究竟发生了，（他们早就对原作剧情了然于胸了）而是在这部作品中这些原作的故事究竟是如何融合在一起的。真正的“机战犯”所讨论的剧情问题应该是这部作品的融合环节（通常是原创部分）处理得怎么样，能否在忠于原作基本设定的基础上制造出新的亮点。对于这个融合的动作，我们称其为“Cross Over”。

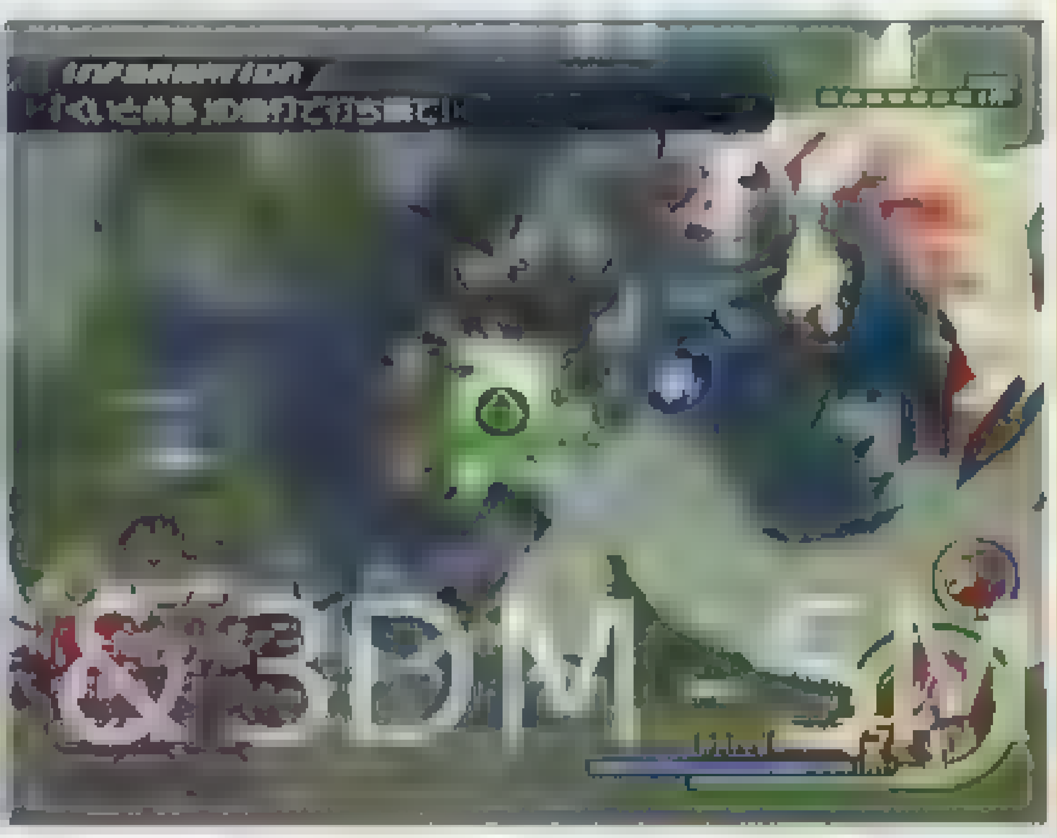
回过来看《王国之心Ⅱ》。在这个游戏中，迪士尼动画以及来自Square系的角色相当于《机战》中的原作动画，而主角索拉和他的同伴们与XⅢ机关之间的战斗就是各原作相互融合的Cross Over部分。和《机战》不同，《王国之心》各个动画都拥有独立的世界，不同世界之间的角色互相之间并不会相互干涉，让他们联系在一起的惟一纽带就是主角一行人。玩过游戏之后你就会发现，可能是因为考虑到游戏长度的问题，动画世界里的故事比起原作削减了许多，很多铺垫的情节都被编剧删掉了。这就使得再现出来的情节显得过分跳跃，有时候甚至比较突兀，人物刻画得也不够到位。这正是很多迪士尼FANS感到不满的地方。而我们的主角一行人对于这众多动画世界来说只是匆匆的过客。他们所做的就是静静地观看这个世界按照原作的情节去发展，然后在适当的时候出手帮这个世界的主人打败对手。很明显本作的编剧并不擅长Cross Over。除了米奇国王、唐老鸭和果飞狗以外，迪士尼角色与原创角色之间的互动实在太少了！

这个时候，一些日式RPG玩家跳出来说了：“但是本作的原创剧情实在太出色了，所以根本没有必要去管那些迪士尼的剧情！”这实在是一个天大的笑话！这个游戏最大的卖点难道不是迪士尼的角色加盟？难道它什么时候变成了原创人物的独脚戏了？诚然，“《王国之心》系列”制作精良，就算没有迪士尼加盟也能卖得不错。但是，没有迪士尼的加盟，它绝对卖不到现在这样的成绩！所以，请不要用这种唯心的观点来看待这个游戏，那样的话你就会失去正常的观察能力。

对于很多日式RPG玩家来说，《王国之心》剧情原创部分的最大亮点就是那种“八零后”的意识流、充满难解之谜的氛围。基本上，剧情原创部分的大纲是很俗套的。但是编剧很巧妙地在剧情的发展过程中预先设置了很多谜题。从无心到无存，从安塞姆报告书到里·安塞姆报告书，从XⅢ机关到世界之心……当玩家得到线索解开一个谜题的时候，新的谜题又出现了。之前的答案让玩家有信心去推测新谜题的答案，但是等到真正解开新谜题的时候，你又会发现它包含了之前的所有提示但却与你预测的结果大相径庭。这种环环相扣的紧凑感正是它的成功之处。从《王国之心》到《记忆之链》，再到《王国之心Ⅱ》，这是一个不可分割的整体。虽然在《王国之心Ⅱ》中可找到大量交待前两作剧情的文档，但是如果想要了解每一个细节，你最好将系列3作全部玩一遍。

总结下来，我们应当这么说：《王国之心》有很好的动画原作基础，但是它并没有充分发挥这个优势，没能处理好原作环节，对于原作与原创部分的融合处理得也不好；但是，它的原创部分是一个亮点，引人入胜的原创剧本绝对可以算是近年来原创剧本中的佳作。

从《王国之心》到《王国之心Ⅱ》，索拉长成了大人。而这个游戏也越来越酷、越来越玄乎。大家应该在Gamehalo里看过本作的隐藏影像了，玩过游戏的人应该也注意到了真正的安塞姆博士在里报告书中提到了自己的几名弟子，也看到了游戏最后米奇国王给索拉等人发来新的信件。这一切都很让人期待新作的到来。不过，在那以前，我们最好还是先玩一下3月28日的美版，体验一下更高的难度以及正宗的迪士尼英文原声吧！



MOBILE SUIT GUNDAM CLIMAX U.C.

機動戦士ガンダム クライマックスU.C.

文 十六夜

制作精良的机体3D模型、将近百人的角色资料、详实的历史事件解说以及愣人瞠目的经典台词收录，描写UC正史的动作游戏《机动战士高达 宇宙世纪群英会》确实没有让FANS失望。其实相信没有什么人会期望Bandai制做的高达类动作游戏能够到达多高的水平，而本作虽说操纵机体发飘，MS的重量感不真实外其余还都是不错的。在十六夜看来，这款游戏的资料性要更重要一些，而能够看到如此众多的MS出现在游戏中，就已经能够让众多UC系的FANS满足了。

机动战士高达 宇宙世纪群英会　Bandai　ACT

PS2　2006年3月2日　日版

推荐玩家年龄　全年龄

HP以及盾的耐久值

当玩家的机体受到攻击时HP就会下降，减为0时任务就会失败。但当玩家并没有进行攻击且敌方攻击来自正面时，装备了盾的机体就会自动使用盾进行防御。盾同样存在耐久度的设定，当耐久度降为0时盾就会被击毁，同时玩家的机体会强制倒地。需要注意的是，盾只能防御射击系武器。

当机体的HP低于30%时，就会进入"危机状态"(这时自机的HP会不断闪烁提示玩家)。在"危机状态"下，玩家蓄力攻击的速度会达到最大，这时就是玩家扭转战况的最后时刻了！

射击与回避

在战斗中玩家可能会觉得射击武器(尤其是光线武器)的弹道很诡异，经常会要么莫名其妙地命中侧移中的目标，要么明明是在高速横向移动，但仍然被正面的敌人打个正着……

其实并不是游戏中的光线武器拥有追尾能力，而是因为机体在开火瞬间计算弹道时已经考虑到目标的移动方向以及移动速度等因素，也就是说只要目标一直保持当前移动方向以及速度，则必定会被击中。

既然明白了原理，要想回避射击系的攻击就变得非常简单了。没错，最重要的就是绝不能一直保持一种移动状态。只要间断性改变自身的运动状态，就会诱使敌人的攻击弹道出现夸张的误差。当然，变换移动方向、速度都会对自机的射击精度造成影响，但毕竟利大于弊。

▲不规则改变机体的运动方向与速度，是回避敌人攻击的最有效方法。

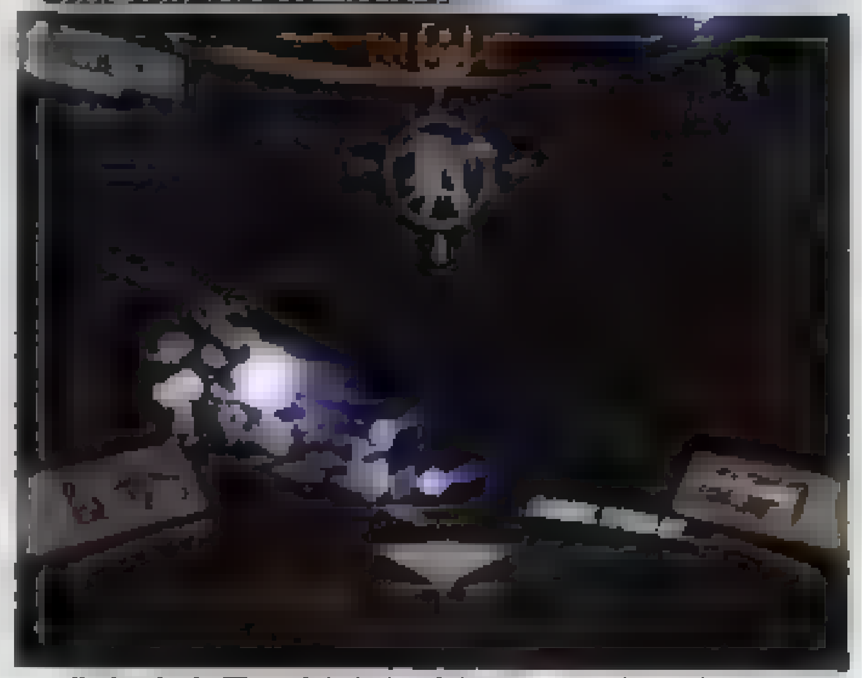
回避是如此，而要想命中目标就一定要避免在敌人出现以上状况时攻击。与NPC战斗时，由于电脑操纵的角色行动非常有规律，因此只要抓住时机要想实现高命中率并不是什么难事。

武器蓄力槽

游戏中MS都会装备多种武器，而不同武器间的转换以及攻击方式的改变都只需要进行不同程度的蓄力就能够实现，非常方便。蓄力攻击总共有3个级别，根据机体的不同，蓄力攻击的效果也会不同。在蓄力过程中(蓄力值未到达这一级别的最大值时)随时能够中断蓄力发动攻击，而当到达最大值的瞬间(0.35秒，蓄力槽会通过闪烁提示玩家)松开□，则能够发动最大威力的攻击，这被称为"Just Shot"(简称JS攻击)。发动JS攻击不仅威力上升，而且攻击数还会上升，是追求高连击数的必要手段。

▲要根据战况选择蓄力攻击的级别，以发挥武器的最大效果。

NT以及NT武器



▲分散攻击用于削减杂兵数量，集中攻击则主要用来对付BOSS。

NT武器全都为主武器的第3级别蓄力攻击，而放出浮游炮后，玩家能够用R1键选择浮游炮的攻击形式。浮游炮总共有3中攻击形式，分别是分散攻击、集中攻击、收束攻击。分散以及集中攻击区别只在攻击范围以及对单体目标的打击强度，而收束攻击是浮游炮全部聚集在玩家周围，相对增加自身火力。不过νガンダム的收束攻击则是展开全方位的防护罩，是惟一的防御型。

浮游炮攻击的时间以及频率都与驾驶员的NT值成正比。

固定能力成长

驾驶不同的MS，战斗结束后能力的增长也不同。下面就是全机体的能力增长值，需要注意的是，玩家选择阵营的不同，会直接影响战斗中可使用机体的种类，不过只要是使用过一次的机体以后就能够自由选择，因此在"跳槽"的时候一定要考虑清楚。

	名称	射击	格斗	防御	机动	CP	NT
机动战士高达	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

	名称	射击	格斗	防御	机动	CP	NT
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
口袋中的战争	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
Z高达	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

&3DM SM

©BANDAI CO.,LTD 2006 All Right Reserved

编年史模式

MOBILE SUIT GUNDAM CLIMAX UC

玩家能够扮演各高达作品的主角，体验UC系众多知名战役。在战斗中不仅会遇到原作中的对手，而且众多名场面也会一一再现。最初玩家只能使用固定驾驶员以及固定机体，但当完成战斗后不仅会出现其它角色的新路线，而且还能够自由选择已获得的驾驶员以及机体重新挑战。当完成全部主角的战斗后，会追加最后的决战，玩家要在一场战斗中与从Ez8到F91等主角机交手。而当完成编年史模式中的全部战斗后，会出现“EX模式”，里面的战斗不仅难度上升，而且还会给玩家提出各种限制(比如只能使用第3级蓄力攻击或是只能用格斗武器)。不过像Zザク这样的机体也是只能在这个模式下才能获得的···

▲EX模式中的战斗不仅难度高，而且还有各种限制条件。

自创驾驶员模式

MOBILE SUIT GUNDAM CLIMAX UC

通过战斗，玩家会从无名的小队长成长为世人皆知的王牌驾驶员。玩家能力的成长有两种方式，一种就是通过驾驶MS，在战斗结束后增长固定的能力值；而另一种就是根据评价获得ＡＰ值，自由选择能力进行提升以及学习技能。

战斗结束后会根据玩家的表现给予评价，而评价的高低直接决定获得AP的数量。ＡＰ除了用于增加驾驶员的能力值外，还可以用来习得各种技能。

被动技

名称	效果
强化人间	NT能力上升，但在危机时刻会出现负面效果
ハイチャージ	武器的蓄力速度上升
底力	危机时刻武器的蓄力速度大幅上升
气合	格斗武器的蓄力攻击威力上升
必杀	Just Shot的判定时间变长
クイックリロード	主武器的残弹回复速度上升
スピードショット	主武器的射速上升
パワーカスタム	主武器的攻击力随残弹数的减少而上升
ハイシールド	盾的耐久值上升
オーラ	邻近机体的速度下降
气まぐれ	随机减少CP消耗量
精神集中	静止状态下CP徐徐回复
觉醒	危机时刻CP徐徐回复
不屈	HP30%以下时能力上升
弱者	HP50%以上时攻击力上升，50%以下时攻击力下降
高速战斗	降低喷射槽的消耗量
敏锐	旋回、副武器的反应速度上升
斗志	降低格斗武器造成的伤害
熟练	驾驶低等级MS时能力上升
大型机乘り	驾驶MA时能力上升
判断力	锁定目标时，旋回速度上升
幸运	道具出现率上升5%
高贵	恢复系道具回复量上升
ジャンク屋	获得卡片系道具时少量回复HP
地上战＋	进行地上战时能力上升
宇宙战＋	进行宇宙战时能力上升
空中战＋	进行空中战时能力上升
逃げ足	锁定目标时，向后移动速度上升
瞬发力	减少受攻击后倒地的概率
魅惑	降低异性对手的能力
统率	小队成员的攻击力上升
索敌	锁定远距离目标的速度上升
紧急防御	可以在攻击时防御，但盾的消耗上升
政治力	能够驾驶更好的机体
エリート	晋级所需要的条件降低
搭乘＋(连邦)	驾驶连邦系的机体时能力上升
搭乘＋(ジオン)	驾驶吉翁系的机体时能力上升
搭乘＋(エーゴ)	驾驶奥古系的机体时能力上升
搭乘＋(ティターンズ)	驾驶泰坦斯系的机体时能力上升
搭乘＋(アクシズ)	驾驶阿克西斯系的机体时能力上升
搭乘＋(ネオジオン)	驾驶新吉翁系的机体时能力上升
搭乘＋(クロスボーン)	驾驶十字先锋系的机体时能力上升
搭乘＋(新连邦)	驾驶新连邦系的机体时能力上升

主动技

名称	消费	效果
プレッシャー	10	被锁定的目标一定时间内行动不能
诱引	10	被锁定的目标会主动靠近
挑发	5	画面内的目标会主动靠近
威吓	5	被锁定的目标会主动后退
威压	10	画面内的目标一定时间内会主动后退
不意打ち	15	被锁定的目标行动混乱
フルリロード	5	瞬间回复武器的残弹
精神防御	7	敌方一次攻击无效化
见切り	3	紧急回避敌人攻击(要配合时机)
かく乱	12	诱导其他敌人攻击锁定的目标
大混乱	6	随机改变敌我双方的锁定目标
一击	6	一定时间内格斗武器的蓄力速度最大
ラッシュ	8	一定时间内主武器的蓄力速度最大
意识扩大	10	一定时间内敌人的速度下降
全力开放	10	一定时间内攻击力一击机动力大幅上升
直击	6	一定时间内攻击的威力加倍且无视盾等防御手段
スナイプ	10	一定时间内射击武器命中时会附加晕眩效果
隐し技	8	ランダムに

	名称	射击	格斗	防御	机动	CP	NT
Z高达	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

	名称	射击	格斗	防御	机动	CP	NT
逆袭的夏亚	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
海盗高达	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

& 3DM-SM

快乐足球 快乐街头

嗨，想知道一个小小少年是如何成长为足球巨星的吗？想知道哪里是未来巨星初次展现技艺的地方吗？毫无疑问，许许多多的球员在还没进入职业俱乐部的青训梯队时，都曾在街头巷尾留下过他们的足迹。比如世界足坛正在冉冉升起的英格兰新星鲁尼日前就透露，自己的技术都是在利物浦的街头巷尾所练就的。街头足球相对于真实足球来说更加讲究对抗，这种对抗并不只是身体对抗那么简单，而是来自身体空间全方位的技术对抗。激情澎湃的进球，天马行空的传球、难以想象的技术，你难道不为此而感到疯狂吗？现在就有一个机会让你能够随心所欲地体验街头足球，这就是由EA Sports Big发行，EA Canada制作的《FIFA街头足球2》，本作全方位覆盖PS2、Xbox、NGC三大家用机平台，更包括PSP、NDS的掌机平台，甚至还有PC版本。来吧，一起投入到街头足球的激情世界！

多机种	FIFA 街头足球2	EA Sports Big	EA Canada	SPG
	FIFA Street 2	2006年2月28日		
	对应平台包括PS2、Xbox、NGC，以上信息为PS2版本		推荐玩家年龄	全年龄

文 阿迪

街头足球基础操作

玩的就是酷 技术

神乎其技的假动作正是"《FIFA街头足球》系列"的最大卖点，在操作中对应假动作的键位也有三个，它们分别是嘲讽式假动作（十字键）、普通假动作（右摇杆）、快捷式假动作（△键）。除此之外，还有L2、R2这样的假动作辅助键。同时，在颠球状态下也同样可以利用右摇杆施展假动作。综上所述，本作的假动作足足有五大类别之多，它们既有单一键位的假动作，也有复合键位的，但是请你不用担心，虽然假动作的种类和操作方法看起来非常丰富多样，但所谓万变不离其中，我们只要熟悉掌握了以上五种情况下的操作就可以随心所欲地施展这梦幻般的假动作了。

嘲讽式假动作 Taunt

针对十字键的四个方向分别有不同的假动作，配合辅助键位L2施展的话，嘲讽的意味将更加浓厚，假动作的形式也会发生相应变化。嘲讽式假动作的一大特点是能够增加必杀槽（Gamebreaker），如果逮到机会的话不妨使用一下，特别是当你的必杀槽即将涨满之际。其中比较有趣的是THINKER和TOP'O THE WORLD，前者单脚踩住球，手托腮帮枕在膝盖上作思考状，而后者则是双脚踩在球上戏耍对手，时间越长必杀槽就加得越多。

普通假动作 Trick

顾名思义，这是在游戏中运用得最为频繁的假动作，同时也是最实用的假动作类型。右摇杆分别对应↑、↓、←、→四个方向的假动作，↑是用脚后跟把球挑过对手头顶，↓是将对手钻裆，而←和→则是从对手的两侧盘带突破。普通假动作最突出的特点就是速度快，后续连接的招数较多。

快捷式假动作 Show Off

从字面意思来看，这种假动作的类别应该是属于炫耀式的，但是其本质只是根据实际情况来选择假动作。再加之这种假动作只需按一下△键就能轻松施展，所以我们将其命名为快捷式假动作。如果你对于摇杆控制及复合键位的组合感到运用上的困难的话，不妨直接使用这一种快捷式假动作。它能够让你更加爽快、简洁地体验本作的精髓——假动作。

辅助键位组合 Assistant

因为普通假动作与快捷式假动作的动作趋势比较简单，所以无需多长时间你就能够快速地判断出对手会使用哪种假动作。辅助键位组合就是为了丰富和增加假动作的动作趋势，使得对手根本无从判断，只能无可奈何地被你戏耍。复合式假动作的特点是双脚绕跨更多、上身晃动更多，让人难以捉摸判断。L2配合十字键、右摇杆，L2+R2配合右摇杆等都会带给你出乎意料的效果。

颠球式假动作 Juggle

颠球是本作新增的操作之一，按L1将球颠起来后还可以用左摇杆移动，同时使用右摇杆或△键作空中假动作。此外还有另一种选择，即同时再按下R1键，那么就可以利用右摇杆的转圈、上下移动来完成一些平时只有在技巧挑战赛或普通训练时才能玩出的花式。虽然在比赛时想要找出空档做这些花式非常不容易，但是它的回报也很高！成功完成几个花式后，你会发现自己的必杀槽相比对手涨得飞快。

©2006 Electronic Arts Inc. All Rights Reserved

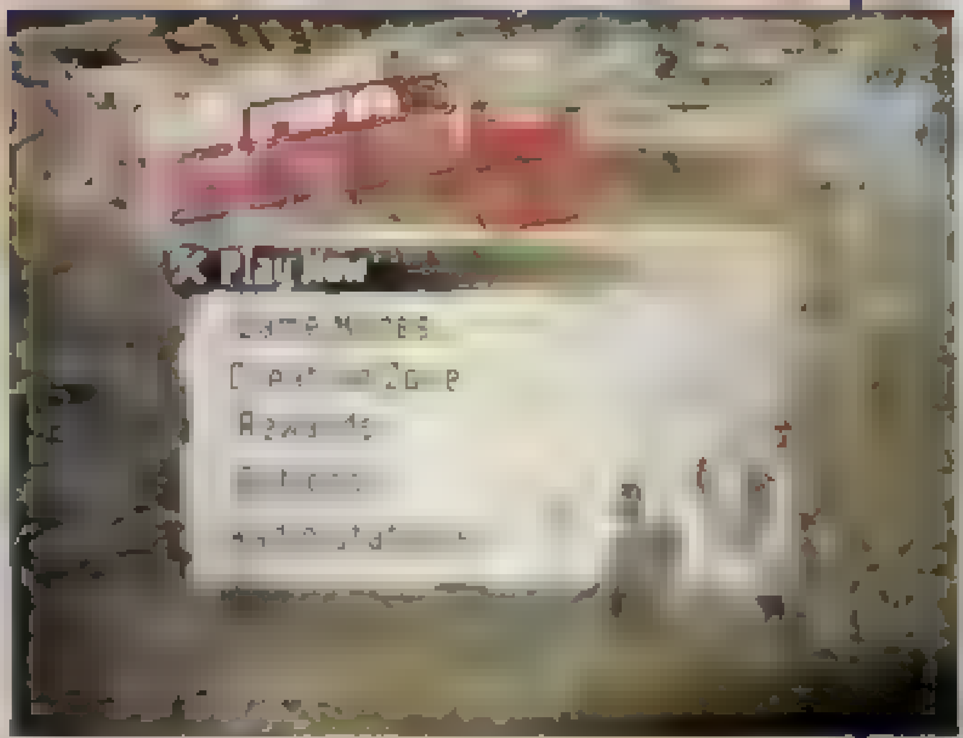
大幅度革新——系统

虽然大体上的框架依然是延续了系列前作的路子，但是本作的系统在前作的基础上依然作出了大幅度的革新，比如街足生涯(Rule The Street)中多种多样的挑战形式和Event，处理队友间的人际关系，根据必杀系统改良的KO胜利，新增的特色项目技巧挑战大赛等等，无一不在现有的框架上为本作添枝加叶，让整个系统显得新意十足。其中阿迪认为最好玩的莫过于新增的技巧挑战大赛，手眼并用之余还可以欣赏到精彩的技巧表演。此外，经过重新搭配的街足生涯也有了长足的进步。不过，该模式在单机时间上的把握则有欠火候，虽然规则形式增加了，但是数量与质量还是远远不够，时间一久之后反复游戏的乐趣就会有所降低。

总体模式介绍 —— General

在开始游戏前先让我们来了解一下总体模式的情况。

模式	功能
Play Now	快速开赛模式，能够立即体验一场街足比赛
Game Mode	主要游戏模式，内含友谊赛、街足生涯和技巧挑战
Creation Zone	原创区域，供你编辑球员、组队、球场、原创球队
Rewards	购买隐藏要素、提升技巧能力、查看假动作种类
Option	调整游戏中的各项参数设定、观看教学内容和特别影像
Radio Station	欣赏47首曲风各异的音乐，编辑自己的专辑



在这些游戏功能中，特别需要留意的是Option里非常体贴的教学模式(Tutorials)，只要花几分钟时间你就能够对本作的基础操作有一个大致的了解。在本期Gamehalo的游戏点评栏目中，我们也将针对教学模式作出详细点评，以助你快速上手和了解《FIFA街头足球2》的街足世界。

必杀时间新变革 —— Gamebreaker

在本作中，必杀射门作出了重大的改变，只是按传统地套用前作的思路是无法用好本作的必杀射门的。首先，右上方的必杀槽处于MAX状态时，场地的中央就会出现与

自己球队的球衣颜色相似的LOGO，只要带球通过它就可以进入“必杀时间”。在这一段本作最新改变的必杀时间中，你可以选择立即施展必杀射门，也可以利用假动作尽情戏耍对手。之所以鼓励大家在必杀时间内多盘球突破，是因为本作新增的KO胜利和COMBO得分。

KO胜利

只要在必杀时间内盘球突破同一个对手2次，他就会无助地坐在地上处于一种罢赛状态，也就是“被那么耍，我不玩了”的意思……如果你能够在必杀时间内盘球突破对手的3个球员，也就是每个人均戏耍2次的话，最后再通过必杀射门成功得分，那么你就能够获得KO胜利。顾名思义，不管之前你是领先、打平、还是落后，你都能够一击KO对手获得全场比赛的胜利。

COMBO系统

与前作不同的是，本作的COMBO系统不再是每成功突破一个对手球员或作出一次精彩传递就会累积，而是更改为“目标切换式”的COMBO累积形式。那么何谓“目标切换式”的COMBO累计呢？除开双方守门员外，将我方球员看成1、2、3，对方球员看成A、B、C这些代号。当你仅仅使用1对A一个人进行突破的时候，除了某些钻裆算得分的规则外，COMBO是不会累积的。你必须使用1再对B或C进行突破，COMBO才会成功累积。意思是每位球员所成功突破的第一个对手球员都是不累积COMBO的，每位球员只能累积2个COMBO。这从一定程度上避免了像前作那样反复戏耍同一个球员来骗COMBO的情况出现，也为游戏的过程增加了一点难度。

技术是生命 —— 技巧挑战

本作新增的技巧挑战赛(Skills Chanllenge)是一大亮点，玩过该模式后你的手指的协调能力一定会提升(笑)。利用右摇杆一共能够做出22种不同的技巧，球员会利用自己身体的13个部位触球，表演令你叹为观止的精彩技巧。技巧挑战赛分为简单、普通、困难三个等级，区别在于左侧时间槽的消耗速度的快慢，以及对于技巧操作的精度和速度。技巧挑战赛分为两个阶段，一为规定动作表演，二为自由花式表演。前者只要按照屏幕上方的指示就能完成，而后者则需要一些操作技巧。需要注意的是，在自由花式表演中不同的技巧均可以累积1个COMBO，施展重复的技巧是不能获得COMBO的。COMBO越高，玩家所能获得的分数就越多，技巧积分也越高。技巧的完成度分为普通的银色和完美的金色，如果施展出完美的技巧时，就能够恢复一定量的时间槽。

我爱世界杯 —— 装备检阅

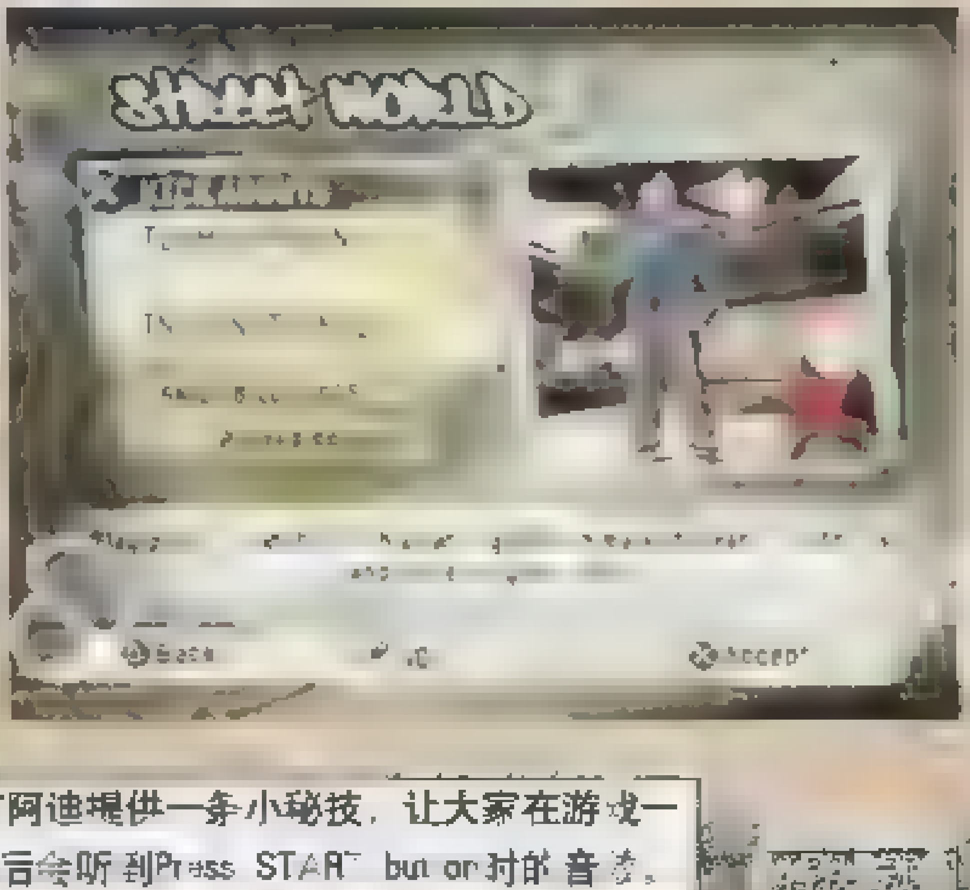
EA在游戏领域的授权情况十分出色。几个世界上最著名的足球运动装备生产商都给予了本作授权，许多2006年德国世界杯的新款球衣你都可以在本作中抢先试穿。而且还不仅仅是长短袖的主客场球衣噢，各队的Polo衫、卫衣、无袖上装、裤装都将在本作中粉墨登场。在鞋类方面，全能猎鹰和Total 90可谓斗得难分难解。除了可以与现役国家队球员玩街足外，我们还可以邀各位足坛老前辈来踢上两脚。

球星必杀技 —— 标志动作

这也是本作新增的一个标榜球星个性的操作，球星之所以被称之为球星，正是因为他们独具个人特色的技术和球风。按住L2和R2后再按下△，你就能够看到本作的诸多大牌明星们施展他们的独门必杀技。在读盘等待的时候，我们也会看到球星的标志动作的画像及其名称。比如1982年巴西“黄金四人中场”的明星济科，他的独门必杀技就叫Ginga。“Ginga”是一个流传自非洲约鲁巴族的文字。在巴西，Ginga是形容生活中的一种宽容的态度，是灵活运用脚趾、脚跟和臀部对抗困难的方式。巴西之所以成为足球王国，这与他们享受Ginga艺术，对它充满幻想与渴望是密不可分的。其余比如罗纳尔迪尼奥、罗纳尔多、阿德里亚诺、亨利、齐达内等等，只要是著名球星你都可以在本作内体验他们的标志动作。

街球王之路 —— 街足生涯

街足生涯毫无疑问是“《FIFA街头足球》系列”的一个重点游戏功能。前作存在着规则模式单一、流程过短等问题，本作针对前作的一些缺点作出了改变，比如增加多种规则模式，而且将街足生涯分为个人野球成长期、组队战时期、地下对抗赛、国家代表世界杯这4大方面。玩家必须使自身的原创球员或自己的球队达到各模式所要求的能力标准，才能够获得进入相应模式的资格。游戏的流程与前作还是维持一致，即通过比赛来获得技巧分奖励(Skill Bills)，以此来提升自己或队友的能力，赢得一些挑战赛的同时还可以获得强力队友的加盟。值得一提的是，本作在街足生涯中还加入3种小Event，它们分别是：表现出色时获得越级挑战的邀请、两个队友间发生争吵只能留一个、队友对自身在球队的价值产生疑问并向你索要出场费。前两种情况都还好对付，择优取之就可以了，但是最后一种情况发生时是很难避免的，所以提醒各位在每次提升能力或购买隐藏要素后都要留下一点钱以备不时之需。



小秘技 本作共有遍布全球的10座场地，其中隐藏场地有6座。在正常情况下只能通过逐个征服该场地的地头蛇，才能获得其使用权。不过现在阿迪提供一条小秘技，让大家在游戏一开始就能够自由使用这些隐藏场地。在游戏的主菜单界面同时按住L1和△，然后按顺序输入←、↑、↑、→、↓、↓、→、↓，成功后会听到Press START button时的音效。

圣剑传说DS 玛娜之子　Square Enix　A·RPG

NDS　圣剑传说DS CHILDREN of MANA　2006年3月2日　日版

对应NDS无线联机功能

文　阿修罗

从画面、音效、操作手感、剧情等众多方面来看，似乎本作都很不错，算是一款中上水准的A·RPG。然而，我们必须承认它是一款让人失望的作品。这一切都是因为它用了《圣剑传说》这个名号！从这部作品中，我们看到了《圣剑》的形，却感觉不到什么《圣剑》的魂。在你兴致勃勃地开始玩了几个小时、十几个小时以后，你会发现你逐渐失去了继续游戏下去的耐心。

如果你有足够的耐心，将本作通关应该是完全没有问题的。所以这篇攻略的主要目标并不是让你达成通关的目的，而是让你在自己依然兴致勃勃的那十几个小时之内能够顺利地进行游戏！

聖剣伝説DS CHILDREN of MANA

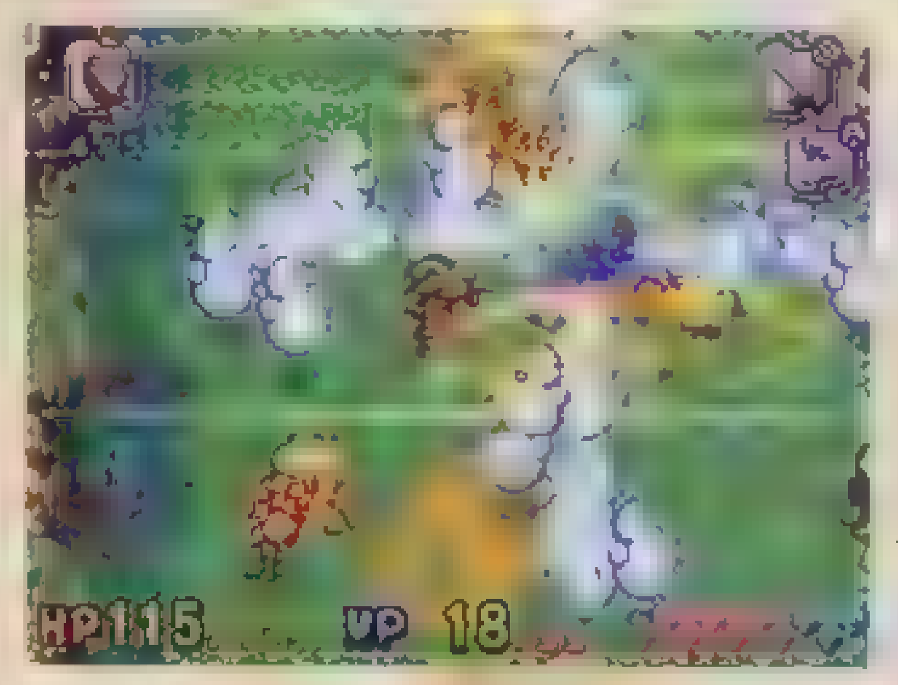
系统介绍

操作方式

十字键	角色移动　项目选择
A键	决定／调查／对话／使用武器／举起或放下光之水滴
B键	取消／召唤精灵
X键	使用武器
Y键	使用消耗道具
L键	换页／移动滚动条／环状菜单（道具）
R键	换页／移动滚动条／环转菜单（武器）
SELECT	上画面情报变化（道具画面内）／发动FEVER模式（FEVER槽蓄满后）
START	显示菜单／暂停游戏／跳过已看过的剧情片断
触摸屏	选择项目／移动滚动条

精灵魔法

精灵是"《圣剑》系列"的一大特色，本作中也存在精灵魔法。本作中一共有8种属性的精灵，但是玩家每次进迷宫只能携带其中的1只。精灵的魔法又分为两种，一种攻击魔法，一种辅助魔法。当主角的MP足够时，长按B键再松开即可召唤出精灵。如果在这一状态下让精灵与主角接触，那么精灵的辅助魔法就会发动。而精灵待机时如果再次按下B键则可以将精灵朝主角面向的方向发射出去。如果不按任何键，精灵很快就会使用它所对应属性的攻击魔法。

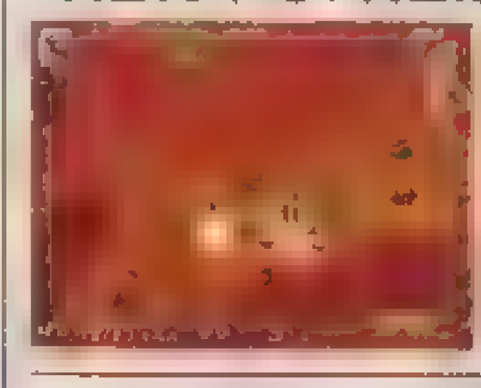


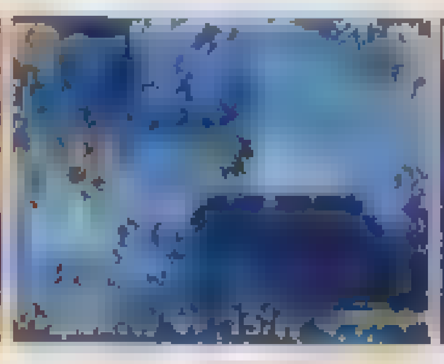
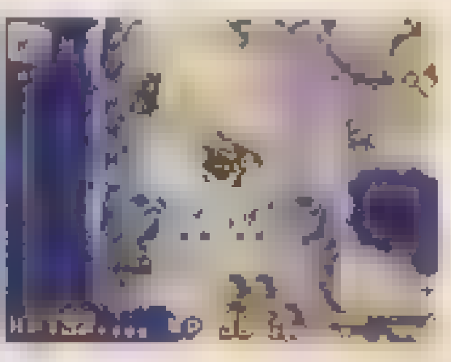
属性	攻击魔法	辅助魔法
火精灵	以精灵为中心引发爆炸	让武器一定几率附带燃烧效果，对BOSS无效
水精灵	以精灵为中心发射十字冰刀	让武器一定几率附带雪人效果，对BOSS无效
土精灵	以精灵为中心斜向发射石柱	让武器一定几率附带不可攻击效果，对BOSS无效
风精灵	发射向左旋转的旋风	让武器一定几率附带麻痹效果，对BOSS无效
木精灵	以精灵为中心发射十字刺藤	回复己方的异常状态且一定时间内异常状态无效化
月精灵	以精灵为中心斜向发射能量波	令己方角色的HP徐徐回复
光精灵	发射向右旋转的光球	回复己方的HP
暗精灵	以精灵为中心引发爆炸	令魔物无法看见自己的样子，不会主动进攻

武器系统

本作一共有4种武器：剑、流星锤、弓和锤。所有角色都能使用这4种武器，而且各个角色之间的武器入手顺序都是一样的。所有武器的招式都分为普通攻击、蓄力的特殊技以及FEVER模式中的必杀技这3种类型。

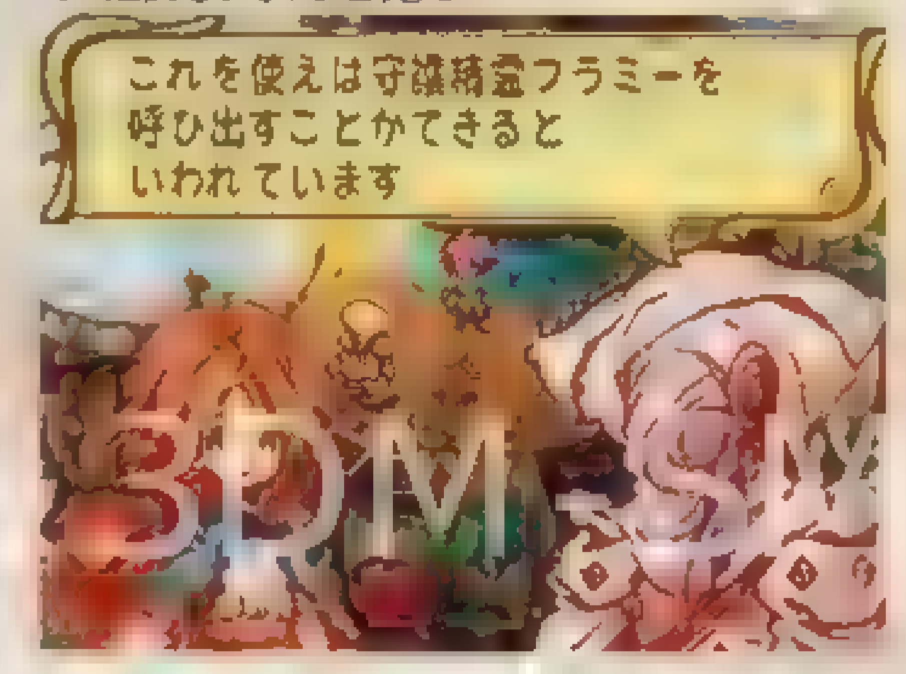
剑系武器是能力最平均、最实用的武器，它拥有中等攻击力、普通的攻击速度，缺点是攻击范围小；其特殊技是防御，能够反弹间接攻击；必杀技是直线突进攻击。流星锤的攻击力中等、攻击速度较慢，攻击范围较广；其特殊技是伸长，可以将体积较小的敌人拉到身边，也可以将自己拉到墙壁以及重物处；必杀技是大范围的旋转攻击。弓是所有武器中攻击力最低的，但是它射速极快，而且射程极远；特殊技是用音符吸引敌人并令其陷入异常状态；必杀技是高速连射。锤的攻击力极高，普通攻击就能破坏大型障碍物，也可以将敌人吹飞，但是它的攻击速度极慢且收招时间很长；锤的特殊技是捶击地面，可对一定范围内的敌人造成伤害，可破坏针刺地形，也可以启动地面机关；锤的必杀技是旋转攻击。



任务系统

本作是一款以迷宫战斗为主的A·RPG，除了主线剧情以外，玩家还可以接受来自村民的支线任务以及冒险协会的委托任务。只要玩家在特定的时机、特定的条件下与玛娜之村中的居民对话即可接受支线任务；而委托任务则要到银色人鱼亭一楼的冒险协会去接受。同一时间内，玩家只能同时接受支线任务和委托任务各一个。支线任务和委托任务的内容虽然有寻找失物、消灭魔物等多种类型，但是实际解决时玩家只要前往特定的迷宫并突破一定层数即可完成任务。完成任务后与委托人（村民或冒险协会）对话即可领取相应的报酬。支线任务中的报酬多为特殊道具，而委托任务的报酬则主要有现金、强化宝石以及武器等几种。本攻略最后的支线任务列表会为大家列出游戏中的绝大部分支线任务。



©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

光之泉系统

本作中的迷宫没有楼梯的概念，玩家需要找到隐藏在场景中的光之水滴以及光之泉。当玩家将光之水滴放入光之泉后角色就能前进到下一层了。光之水滴和光之泉隐藏的地点在下屏幕上都有提示。通常光之水滴都是隐藏在魔物身上、小型的可破坏场景（罐子、草垛等）中，而光之泉则隐藏在需要锤子破坏的大型障碍物中。当光之水滴隐藏在魔物身上时，又会分为“特定の魔物にかくされている”和“魔物にかくされている”两种情况。当提示为“特定の魔物……”时，表示光之水滴隐藏在某个魔物身上，只要将其消灭即可获得。而提示为“魔物……”时则表示需要将该层内的魔物全灭光之水滴才会出现。两者之间的区别需要注意。

强化宝石系统

强化宝石系统是本作用来丰富角色个性的一个系统，通过装备不同的宝石，即使是同一角色也能够拥有不同的性能。宝石可以通过打敌人或开宝箱获得，也可以通过购买以及合成来获得。这个系统的规则很简单，将不同形状的宝石安放到一个被称为“玛娜框图”的镜框状物体中即可。宝石分为很多种类，形状各不相同；但是

玛娜框图的形状却是固定的。如何组合宝石完全看个人的喜好。由于篇幅的关系，强化宝石列表无法与本期攻略同步推出，敬请谅解。

流程攻略

●选择主角、颜色，并输入名字

●各主角的初期情节

●与石碑前的缇丝（ティス）对话
获得“ティスのメモ”

●前往玛娜之村右上角村长莫缇（モティ）家
自动发生情节

●得到初期任务“前往玛娜之塔救出缇丝”
从瓦茨（ワッツ）那里取得贵重品“玛娜框图（マナフレーム）”以及一个强化宝石（其种类根据主角选择不同而发生变化）
从莫缇那里取得贵重品“魔法绳套（魔法のロープ）”

●从玛娜之村下方的出口离开
发生精灵要求加入的情节，可以从8种属性的精灵中选择1种随同进入迷宫

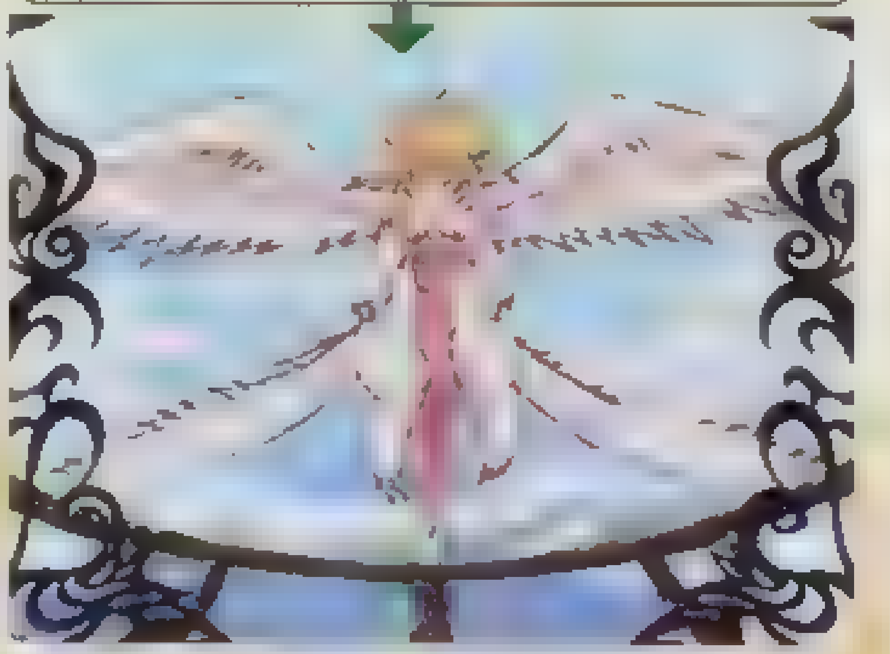
●进入第一个迷宫玛娜之塔
迷宫共有5层（4层+BOSS战）
前两层会有精灵的提示，教授基本的操作方法以及迷宫中要注意的事项
本迷宫中会出现浮在空中挡路的立方体，每次攻击只能对它造成1点伤害，不过它的总HP只有100点，可以破坏掉

凶兽 ザンガ
◇最开始的时候BOSS身上闪烁着奇怪的光芒，所有攻击无效。此时不要硬拼，看准时机攻击BOSS几次以后会发生情节，此后攻击就可以产生效果了。
◇BOSS会在平台及周围飞翔，随时注意下屏幕的小地图以掌握其动向。BOSS发射的跟踪火焰可以用剑消去，要小心它在平台中央所使用的火焰攻击大魔法，当它使用大魔法时要么跑到平台边缘，要么站在BOSS身后的安全区域。

本迷宫金牌奖品

ブロードソード	ばっくんチョコ
バンデッドアーマー	シルクローブ
奥义・ソード	

●击败BOSS后发生情节，黑衣男子出现
取得贵重品“圣剑”



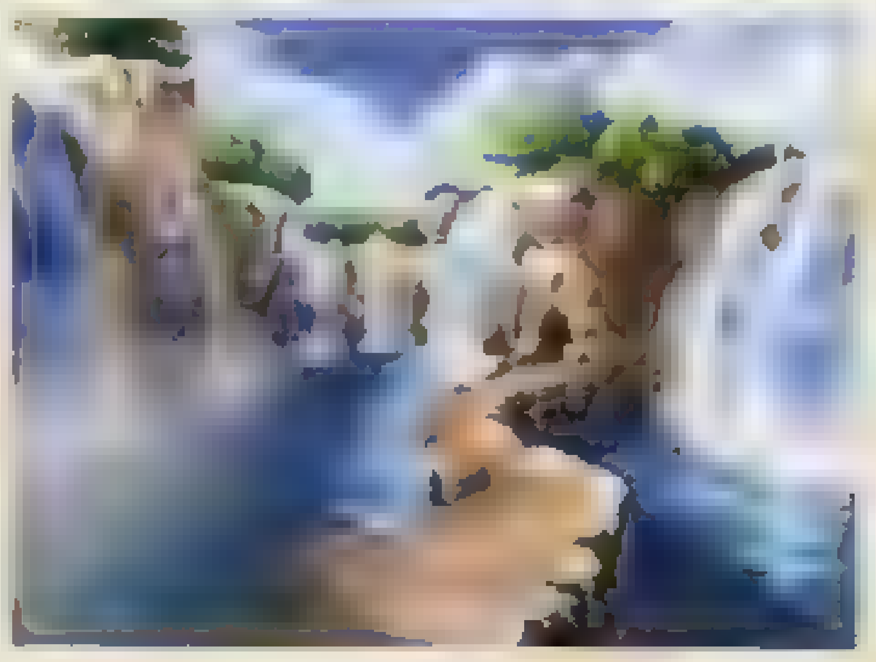
●来到莫缇家中发生情节

●与缇丝对话可以更换精灵

●前往村子左方的银色人鱼亭2楼发生情节
取得武器ライトフレイル
取得贵重品“风之太鼓（风のたいこ）”

●前往世界地图，在托普洱（トップル）大陆出现新迷宫

●进入新迷宫星之湖
迷宫共有5层（4层+BOSS战）



本迷宫中有很多需要利用流星锤的特殊技才能取得的宝箱

凶兽 ゲイラム
◇首先需要将BOSS本体周围漂浮着的小球用流星锤的特殊技拉出来并破坏掉。只有破坏了全部小球才能对BOSS的本体造成伤害。

本迷宫金牌奖品

チェーンフレイル	ばっくんチョコ
スケールメイル	レザーローブ
奥义・フレイル	

●击败ゲイラム后发生情节，太古精灵特兰特（トレント）出现
取得贵重品“特兰特的枝（トレントの枝）”

●返回玛娜之村，从莫缇那里取得武器ショットボウ

●在银色人鱼亭一楼与阿嘣研究所（ボン研究所）升级玛娜框图

●在村长家与莫缇对话，决定去贾德（ジャド）大陆进行调查

●前往世界地图，在贾德出现新迷宫

●进入新迷宫红砂之沙漠
本迷宫共9层（8层+BOSS战）
接触小仙人球会造成伤害
高速流沙地带无法通过步行反向前进，部分地方可以用流星锤的特殊技抓墙进入（后期取得无视流沙的强化宝石即可随便行动）

凶兽 ゼードル
◇只有攻击BOSS的面部才能对其造成伤害，因此只能使用弓箭进行战斗

本迷宫金牌奖品

フォルシュン	ばっくんチョコ
ホールーエイン	アンクボウ
奥义・ボウ	

●击败ゼードル后发生情节，太古精灵盖亚（ガイア）出现
取得贵重品“盖亚之石（ガイアの石）”

●返回玛娜之村，从莫缇处取得武器スモールハンマー

●与缇丝对话获得新的目标

●进入世界地图，罗利马（ロリマ）地区出现新迷宫

●进入新迷宫冰之城
本迷宫共9层（8层+BOSS战）
本迷宫中有两种冰面，在冰面上行动会有惯性，其中蓝色冰面的惯性极大，需要注意
蓝色的小冰块被破坏后会发出冷气，靠得太近会变成雪人
从本迷宫开始，光之泉也会隐藏在场景之中，通常都是在需要用锤系武器破坏的物体中，比如本关中的大冰块

●在迷宫第9层再度遇见神秘黑衣人，发生情节后开始BOSS战

凶兽 ランドムンド
◇BOSS战时地面是冰面，需要注意，可以考虑用弓箭从远处攻击

本迷宫金牌奖品

エストック	ばっくんチョコ
モーニングスター	マーブルボウ
奥义・ハンマー	マジカルハンマー

●击败ランドムンド后发生情节，确认黑衣人为玛娜之王

●返回玛娜之村发生情节，获得新的目标

●进入世界地图，在温德尔（ヴェンデル）地区出现新迷宫

●进入新迷宫光之森

本迷宫共 9 层（8 层 +BOSS 战）

绿色的蘑菇被破坏后会放出毒气，接近后会进入中毒状态

光之泉隐藏在木桩里

用锤系的特殊技击打地面的机关可以令浮桥出现

●在迷宫第9层遇见玛娜之王，发生情节后开始 BOSS 战

BOSS　マナストーム

◇当强风吹起的时候，所有的攻击都不会造成伤害，此时应该首先注意保护自己

◇当玛娜风暴静止下来露出核心的时候再靠近进行攻击

本迷宫金牌奖品

ムラマサブレード	キュニアルモール
ハンターズボウ	ハイパーハンマー
ダブルフィーバー	

●击败マナストーム后发生情节，玛娜之王逃逸

●返回玛娜之村，前往阿嘣研究所再度升级玛娜框图

●调查村中的石碑，进入新迷宫虚幻之地

本迷宫共有 13 层（12 层 +BOSS 战）

绿色的草被破坏后会放出混乱气体，接近后会进入混乱状态

光之泉藏在大草堆中

用锤系特技击打地面可令浮桥出现

对于会令角色无法行动的特殊草丛，将敌人或场景道具打到其上之后再进行攻击就可以将其破坏

●在迷宫第 13 层再度遇见玛娜之王，发生情节

BOSS　归还せし者

◇普通攻击对 BOSS 完全不起作用

◇引诱 BOSS 用压击破坏掉场地各处的石柱，用吹飞攻击将石柱顶端的物体推向 BOSS 才能对其造成伤害

◇对于 BOSS 从地下伸出魔手的招式，只要看清楚影子的动向四处移动闪避即可

◇当BOSS分裂时尽量与小鬼拉开距离即可，使用弓箭可以令小鬼消失

本迷宫金牌奖品

シャムシール	ばっくんチョコ
ホーリーフレイル	アイボリーボウ
精灵たちのきずな	アイボリーハンマー

●击败归还せし者后发生情节

取得贵重品“木ぼりのうま”

●返回玛娜之村后发生情节，新任务出现

●进入世界地图，伊露迦大陆出现新迷宫

●进入新迷宫生命之道

本迷宫共 13 层（12 层 +BOSS 层）

蓝色的草被破坏后会放出气体，会令角色随机陷入某种异常状态

口吐魔法的人面机关无法被破坏，但是锤系武器的攻击可以令其顺时针转动 90 度

蒲公英状的敌人接近角色后会自爆，伤害力为当前 HP 的一半

地面上的裂口处会出现无差别攻击的藤蔓

●在迷宫第 13 层遇见玛娜之王，发生 BOSS 战

BOSS　マナの王

◇玛娜之王的攻击方式十分丰富，不过只要与其兜圈子都可以轻松避过

◇当玛娜之王静止下来的时候进行攻击即可对其造成伤害

●击败玛娜之王后发生情节

取得贵重品“失去力量的圣剑”及“玛娜之胚”

●返回玛娜之村后发生情节，伊鲁迦出现最终迷宫

●进入最终迷宫异界

本迷宫共有 18 层（16 层 +BOSS 战两次）

紫色的结晶被破坏后会放出气体，会令角色随机陷入某种异常状态

光之泉隐藏在大结晶体内

地面上的魔法阵用锤系武器的特殊技破坏后可出现道具，也有可能出现敌人

●迷宫第9层会出现同伴的幻影，并发生 BOSS 战

BOSS　幻影同伴

◇敌人会幻化成非主角的另外 3 名同伴同时与主角进行战斗

◇建议不要同时面对所有敌人，最好各个击破

●在迷宫第 18 层遇见最终 BOSS 玛娜之子，发生 BOSS 战

BOSS　マナのみどりご

◇BOSS时而会从地图上消失，然后地面会被青草分成多个小区域，此时应当留意小地图上 BOSS 的位置

◇当BOSS出现在屏幕最上方的时候，它会使用枝条将主角包裹起来，只要在被枝条击中前移开即可避过

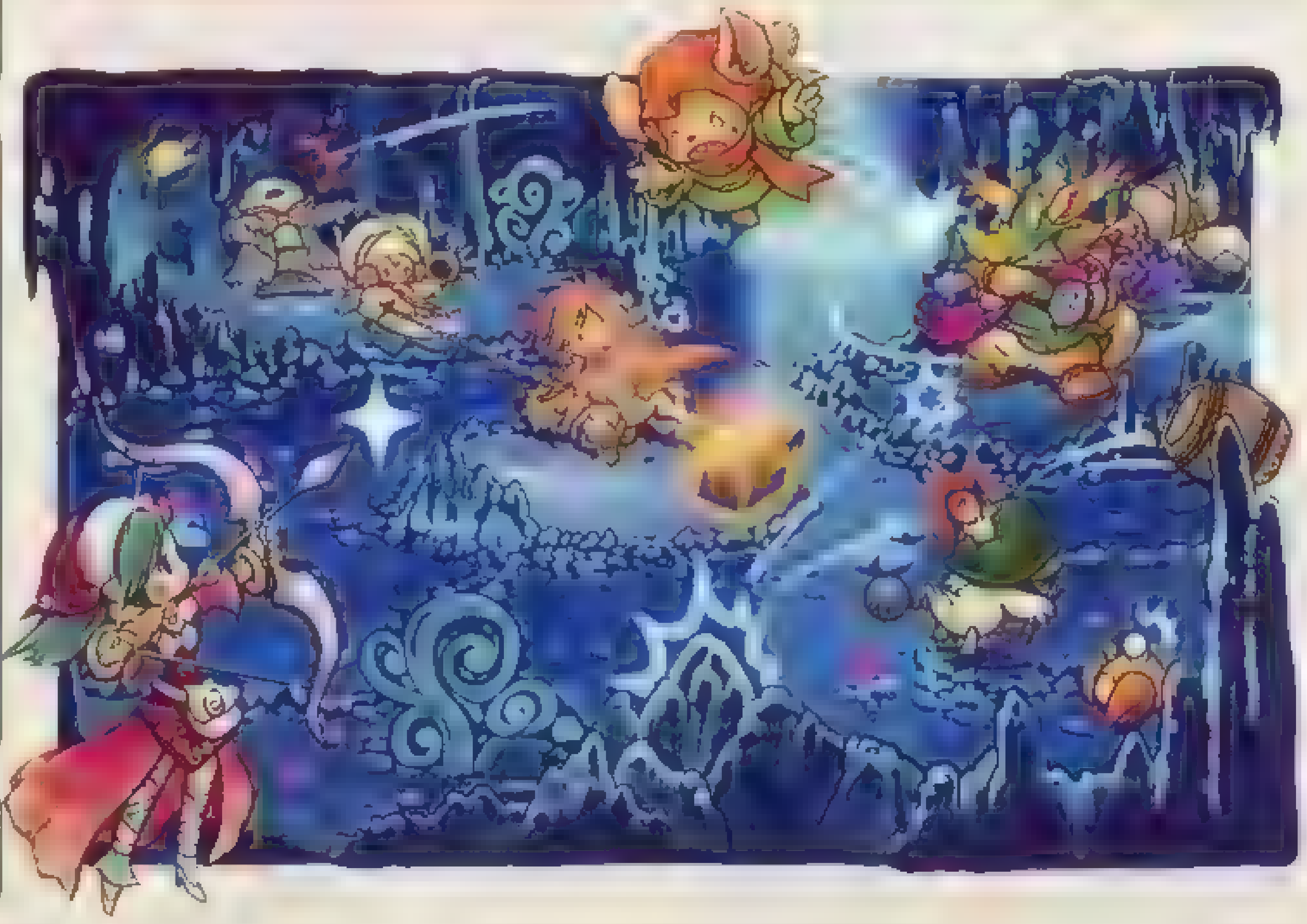
◇如果 BOSS 没有出现在最上方时应当在其分隔场地前快速移动到其即将出现的位置，在它出现以后攻击其本体或周围的花状物都可对其造成伤害

◇等级足够高的话（50 级～60 级），二个回合即可将其搞定

●击败マナのみどりご后发生剧情

●结局动画以及制作人员表

●自动返回玛娜之村，可存档



圣剑问答

○我开始新游戏了，为什么游戏中有4个不同的角色却只提供了3个存档空间？

●你去买两张游戏问题不就解决了？（玩笑）很显然，这是一个制作上的疏漏，如有任何不满请打电话到 Square Enix 的客服专线。

○我决定使用弗瑞克作为主角，请问在游戏的过程中我还能收到其他3名同伴吗？

●答案是：否！当玩家选定了一名角色作为主角后，其他3名角色就会成为路人甲乙丙在玛娜之村中闲逛。他们不会加入队伍，也不会和主角有任何互动。

○请问 4 名角色在游戏的流程上有什么区别？

●有区别，但是微乎其微。所有角色的主线任务以及支线任务的出现顺序、出现时机都是一样的，只不过在游戏后期会有 1 个专属各个角色的特别支线任务。

○既然在流程上没有太大区别，那么在用法上 4 名角色有什么不一样吗？

●4 名角色的先天能力以及成长方向都是不同的，在所能装备的防具种类上也是完全不同的，部分武器也只有特定角色才能装备。不过考虑到 4 种武器之间的实用程度差别过大，各个角色之间的基本战术思维并不应有很大差异。

○我开始打第一个迷宫了，请问迷宫的地图是随机生成的吗？

●本作的迷宫不是随机生成的。主线任务中迷宫的结构是固定的，支线任务以及冒险协会的任务中迷宫的地图是随机从几种固定的模版中抽取出来的，后期的任务可能出现将几个小地图组合成一个大地图的情况。

○为什么我攻击敌人以后它们会弹来弹去，有时候还会砸到我自己？

●这是本作战斗系统的一个特色，敌我双方在攻击行动中都可以将同伴、敌人或者石块等场景道具吹飞，如果吹飞的过程中撞击到其他物体，则会引起连锁反应，从而可以令战斗局面发生很大的变化。在游戏初期，这也是砸碎挡路的大石块的惟一手段。

○迷宫里面没有楼梯，那我怎么才能进入下一层呢？

●本作中进入迷宫下一层的方法，是将黄色的光之水滴放入闪光的光之泉中。光之水滴和光之泉通常都隐藏在迷宫各处，只要根据下屏幕的提示找到它们即可。

○为什么我在迷宫中不能随时更换装备和精灵？

●在本作中，当你每通过4层迷宫就能够进入一次整备界面，只有在这里你才可以更换装备。而精灵只有在每次进入迷宫前和缇丝对话才能够更换。

剧情简介

十年前，在珐·迪尔世界，邪精灵们引发了一次大灾祸。这次大灾祸最后在一名持有玛娜之圣剑的少年和玛娜女神的共同协力下被平息了下来。但是大灾祸带来的创伤却一直留在人们的心中……

十年后，玛娜之树所在的伊鲁迦岛，一群调查大灾祸起因的人们建造了一个小村庄，名为玛娜之村。一日，玛娜之村中供奉玛娜女神的石碑突然出现了裂痕。随后，伊鲁迦岛上的玛娜之塔突然向天发射出了神秘的白光。而村中侍奉玛娜女神的少女缇丝此刻正在玛娜之塔进行祈祷。4位主角临危受命，在村长莫缇的委托下前往玛娜之塔去搭救缇丝。然而，他们在玛娜之塔不仅找到了缇丝，一个神秘的黑衣男子。他来历不明，怪腔怪调，还企图夺走玛娜女神赐予主角的圣剑。然而圣剑的力量阻止了他。在撂下了“世界将融入黑暗”的奇怪言论后，他消失在了众人的面前。

虽然众人救出了缇丝，但是世界各地却纷纷起了异变，3块大陆上都出现了类似玛娜之塔的白色光柱。于是主角们前往各地进行调查。在这些地方，主角们都找到了凶兽。随着调查的深入，主角们逐渐明白了。最近的异变和十年前的大灾祸完全没有关系，是由于这个世界的玛娜之力开始暴走的缘故。而神秘黑衣人自称玛娜之王，自称其职责就是要让这个世界溶化在玛娜之流中。

玛娜之王先后夺取了圣剑，制造了玛娜风暴，后来又企图绑架缇丝，逼她交出玛娜树之胚芽。在生命之道深处，主角们与玛娜之王展开了最后决战。当然，最后获胜的依然是我们的主角。被主角们打败之后，玛娜之王告诉主角们，玛娜之力暴走都是因为玛娜女神之子刚刚诞生，无法控制自己的力量。但是最后他却用自己的身体作为牺牲，唤醒了玛娜之子。

主角们最后要做的事就是阻止玛娜之子的力量暴走，阻止他彻底毁灭这个世界。在主角们的奋战下，在缇丝的努力祈祷下，在圣剑的光芒下，玛娜之子终于再度沉睡了。现在还不是他醒来的时候，玛娜女神也是这么想的，所以她才会将圣剑赐予主角们。

通关之后

支线任务

委托人	层数	地点	达成条件	出现时期	报酬
缇丝	4	玛娜之塔	将顶层的魔物全灭	突破玛娜之塔后	きしのもんしょう
缇丝	4	星之湖	寻找龙的踪迹	突破星之湖后	ドラゴンのうろこ
缇丝	7	红砂之沙漠	寻找蛇鸡兽的羽毛	突破红砂之沙漠后	旅人のお守り
缇丝	7	星之湖	寻找不可思议的石头	突破冰之城后	千年石
缇丝	10	红砂之沙漠	寻找彩虹色的植物	突破虚幻之地后	植物の种、冒险者の日记3
风精灵	4	玛娜之塔	到最顶层找风神兽	突破玛娜之塔后	しっぷう
宝石研究所	4	星之湖	找到石头怪物	突破星之湖后	ケモノのたましい
商店老猫	7	玛娜之塔	寻找旧怀表	突破星之湖后	300元
商店老猫	7	红砂之沙漠	寻找稀有植物	突破红砂之沙漠后	2000元
火精灵	7	红砂之沙漠	到最深处寻找火神兽	突破红砂之沙漠后	ぐれん
月精灵	7	玛娜之塔	到最顶层找月神兽	突破红砂之沙漠后	えいげつ
瓦茨	7	星之湖	寻找同伴	突破冰之城后	ハーフプレート
瓦茨	10	光之森	与家人的灵魂见面	突破生命之道后	ある少年への光（フリック限定）
土精灵	7	冰之城	在最深处与土神兽见面	突破冰之城后	こんごう
水精灵	7	星之湖	在最深处寻找水神兽	突破冰之城后	ばくりゅう
女村民	7	玛娜之塔	寻找缇丝	突破光之森后	ティスの旅人のお守り
木精灵	7	光之森	在最深处找到木神兽	突破光之森后	たいじゅ
光精灵	10	虚幻之地	在最深处寻找光神兽	突破虚幻之地后	らいこう
人鱼亭主人	10	星之湖	扔掉纪念的耳环	突破虚幻之地后	マーニプレート
冒险协会	10	冰之城	寻找失踪的同伴	突破生命之道后	アナグマ语じてん、キラキラした石
シェイド	10	生命之道	在最深处找到暗神兽	突破生命之道后	とこやみ

注1：上述由8属性精灵委托的任务必须在携带有同属性精灵的情况下与其对话才能触发。而见到神兽时所问的问题对游戏流程并没有影响。

注2：得到冒险者日记3后与村长对话可以获得特殊的剑系武器バルムーンク。

注3．取得キラキラした石后再与宝石研究所的三兄弟对话即可将玛娜框图扩张到最大面积4×4。

隐藏迷宫

当玩家通关看完制作人员表后就会再度返回到玛娜之村。如果这时玩家已经完成全部8个精灵的支线任务，那么前去调查之前缇丝一直待着的大石碑就能够进入隐藏迷宫了。不过这个所谓的隐藏迷宫基本上和最终迷宫“异界”没有太大区别。该迷宫一共有17个战斗层和最后的剧情层，每一层的地图都要比“异界”大且复杂，敌人的等级也要高一些。当玩家突破该迷宫来到第18层时就能得到一块强化宝石“神秘的祝福”作为奖励。

写在最后的话

最初，阿修罗对《玛娜之子》抱有极高的期望，期待它能够打响春季游戏大潮的第一炮。当游戏入手之后，期待变成了兴奋。再之后，兴奋中有了不满，又逐渐变成了无奈。在经历了30多个小时将游戏完美通关之后，阿修罗对它已经没有什么太多想要说的话了。

为了制作攻略，阿修罗必须将所有角色都使用一遍。就在用一个新角色重新开始以后，一次存档的过程中那个30多个小时的完美记录被意外地覆盖了！这是一次毁灭性的打击！我想，做完攻略以后，我就要将这款游戏永远封印起来。这是一次为了忘却的纪念。

○我的人在迷宫中不小心被魔物打死了，然后自动回到了村子里面。我会有任何损失吗？需要读档重来吗？

●在本作中，玩家的角色在迷宫中被击倒后的确会自动返回村庄，但是不会有任何损失，经验值、金钱和道具全部保留。被击倒的惟一不利之处就是刚才的迷宫必须重新从第1层闯起。初期的迷宫层数较少、地图较小，二度闯关并不困难，完全可以不用SL大法。到了后期建议还是读档，从被击败前最后的整备界面处再度挑战。

○我总算打完第一个BOSS了。但是怎么突然跳出来一个界面说我得了银牌，还让我选一些道具。没有拿到金牌有没有什么不好的后果？

●这是本作的一个新系统——“RESULT”。系统会根据玩家在挑战迷宫时的速度、杀敌数以及开启的宝箱数等参数给出一个评价。评价分为几个等级，不同等级下所奖励的道具也是不同的。第一次没有得到金牌也没有关系，因为这些迷宫依然可以反复挑战，等能力提升之后再来也不迟。

○我打穿第一个迷宫了，但是下一步不知道该怎么走了！

●其实当你回到玛娜之村的时候，下屏幕上“次の目的”就会告诉你应该去那里的。

○我在迷宫里面得到了不少装备品，可是显示的信息都是“装备できません”，我该怎么处理它们？

●卖了换钱！如果是你所选用的角色可以使用的装备，信息栏上都会显示装备它们所需要的等级数，只有不能装备的物品才会显示“装备できません”。由于本作不提供不同玩家之间相互交换道具的功能，所以这些道具留在手中是没有用的。

○我得到了玛娜框图，可是那东西太小了，根本装不下那些强化宝石。我该怎么处理多余的宝石？

●卖了换钱！相对于初期的那些装备品，强化宝石在商店里面要值钱得多。留下几个基本的强化宝石后把其余的都卖掉，尽早攒够钱买下最大的皮包将道具的携带上限提升到24，这对今后的冒险会有很大的帮助！

○穴熊的冒险协会是干什么的？不去完成当中的委托任务对游戏有没有影响？

●这些委托任务都是与主线任务无关的，玩家可以不去接这些任务。不过在游戏初期那些高额报酬的任务对于快速敛财还是有一定帮助的。

○我的问题快要问完了。请问对于想要通关的我还有什么建议吗？

●杀！不要放过任何赚取经验值的机会！抢！不要让任何一个道具从你手中溜走。很快你就会发现你有用不完的钱，你的攻击无人可挡！这样你就能轻松通关了！

快打旋风：适者生存	Capcom	ACT
Final Fight Streetwise	2006年2月28日	美版
无对应周边		推荐玩家年龄：17岁以上

多机种

不想东奔西跑、喋喋不休？拒绝恼人的解谜？Let's fight！用拳头解决一切的问题吧！在《快打旋风：适者生存》的世界里拳头就是法律。游戏将把我们带回阔别多年的Metro City这个充满罪恶的都市。我们将再一次握紧自己的拳头向恶势力挑战。作为当年叱咤街机厅的横版过关游戏的续作，本作给我们带来了崭新的游戏方式。在故事模式下，我们拥有较高的自由度，难度十足的Boss战更是该模式的一大特点。街机模式也是本作的亮点之一，玩家不仅能使用初代的三位主角进行游戏，还能与朋友并肩作战。Metro City的大门已为你打开，新的传奇由你创造，Are you ready？

注：本攻略以PS2版本为准。

在适者生存的混乱都市，拳头就是我们惟一的信仰！

攻略透解

文 RX
编 多边形

系统详解

基本操作

○	投技／拾取物品
×	轻攻击／确定
□	重攻击
△	进门／对话／调查
L1	格挡
L2	发动战斗本能（需一直按着L2）
R1	锁定目标
R2	取出／收起武器
R3	视点转到玩家的正前方
Start	暂停游戏
Select	调出菜单
左摇杆	控制人物移动
右摇杆	移动视点
十字键	切换当前音乐
R1＋左摇杆＋△	突进／侧移／后跃

注：以上为故事模式中的操作，街机模式的操作基本相同（街机模式下不能发动战斗本能，也不能侧移，追加×＋□这种消耗生命的强力攻击）

模式简介

故事模式 New Game/Load Game

在此模式下玩家将扮演Metro City传奇英雄Cody的兄弟Kyle，Kyle为了寻找自己被绑架的兄弟而踏上征途。在寻找自己兄弟的过程中，Kyle遇上了另外两位传奇英雄Guy与Haggar。在他们的协助下，Kyle揭穿了隐藏在绑架事件后的阴谋，打败了企图用药物"Glow"控制Metro City的幕后黑手Belger，最终救出了Cody。在该模式下，玩家还可以为Metro City的市民排忧解难完成支线任务或参加地下拳赛来赚取金钱，赢得市民的尊重。

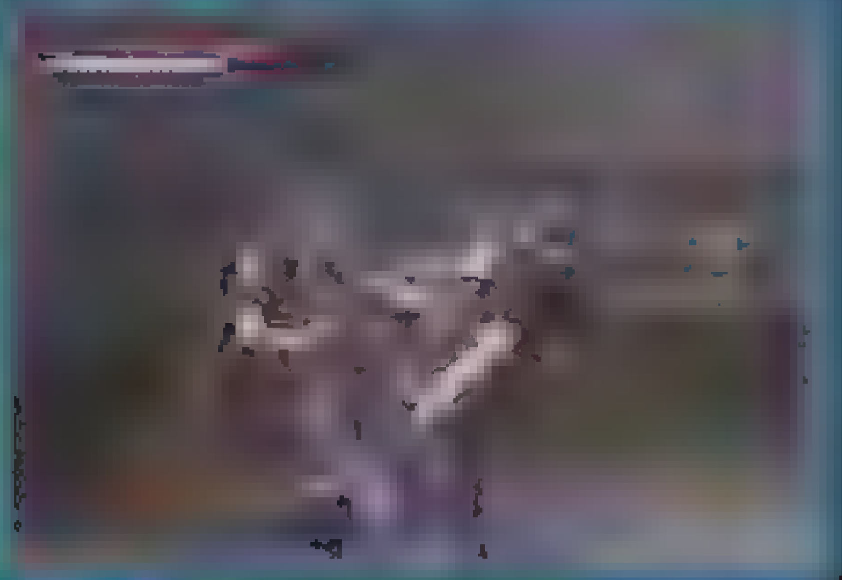
这个模式分为4个选项。随着故事模式的发展，4个选项会逐一开启。Original Final Fight是本作所收录的初代《快打旋风》，值得细细回味。其余3个选项则是观赏游戏音乐的MTV。

街机模式 Arcade Mode

街机模式的游戏方式与初代的《快打旋风》十分相似，游戏性比起故事模式毫不逊色。此模式的难度偏高，所幸该模式支持2人同时游戏，与自己的战友一起向Metro City的恶势力发出挑战吧。在游戏的初期，玩家只能选择Kyle与Cody进行游戏，随着故事模式的发展，玩家还能够使用Guy与Hagger。值得一提的是，在本模式下每位角色都有属于自己的连续技。

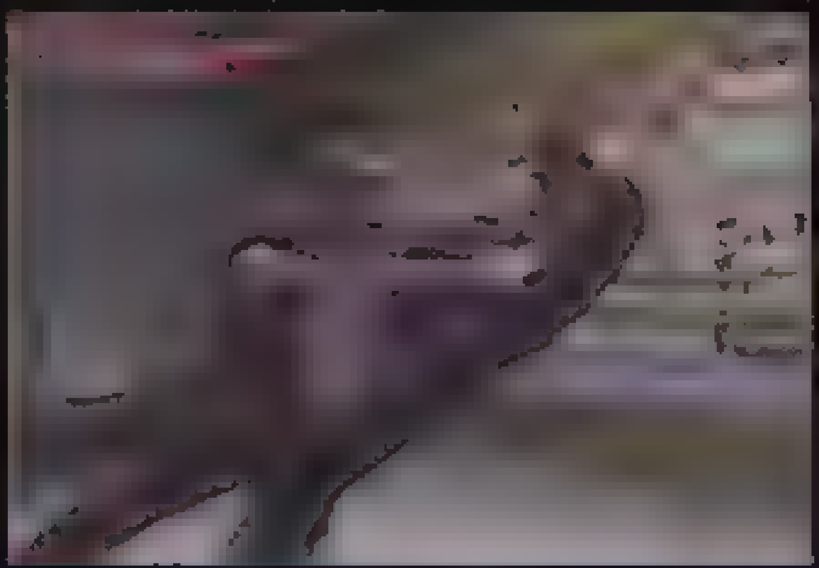
关键词 Keywords

在故事模式下，玩家可以紧按



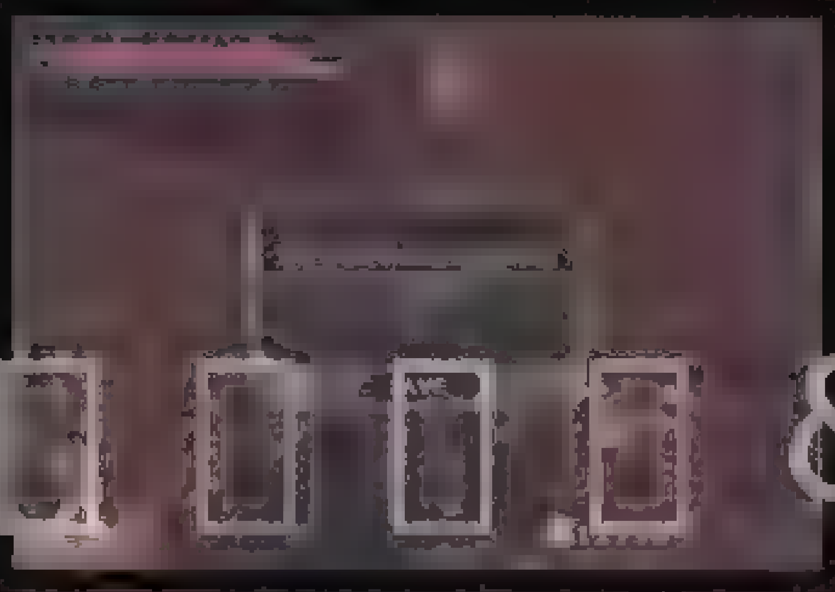
反击 Counter

在敌人的攻击将要命中Kyle的瞬间按下防御键可抵消敌人的攻击并进入反击时间。在反击时间发动的时候，人物会在短时间内进入慢动作模式，此时可按下□或×进行反击。此外，有一部分技能只能在反击发动的时候使用。反击只能在故事模式中使用，而且实用性不高。

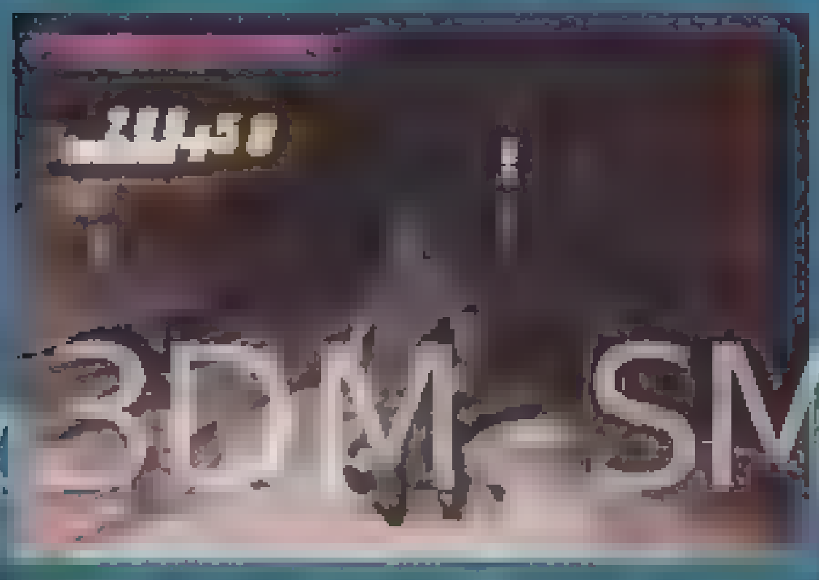


存档 Save

这款游戏仅有一个存档空间，在故事模式中按下Start键暂停游戏，再选择退出（Quit）即可存档。在通关后可以进行存档，读取通关存档可承继一周目游戏的金钱、技能、压力值、尊敬度进行二周目游戏。



敌人都会获得一定的压力值。获得压

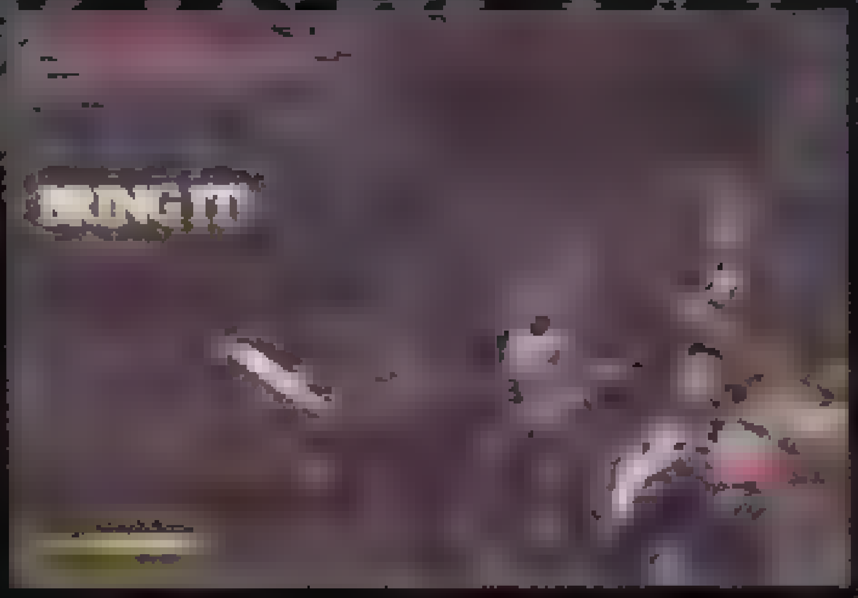


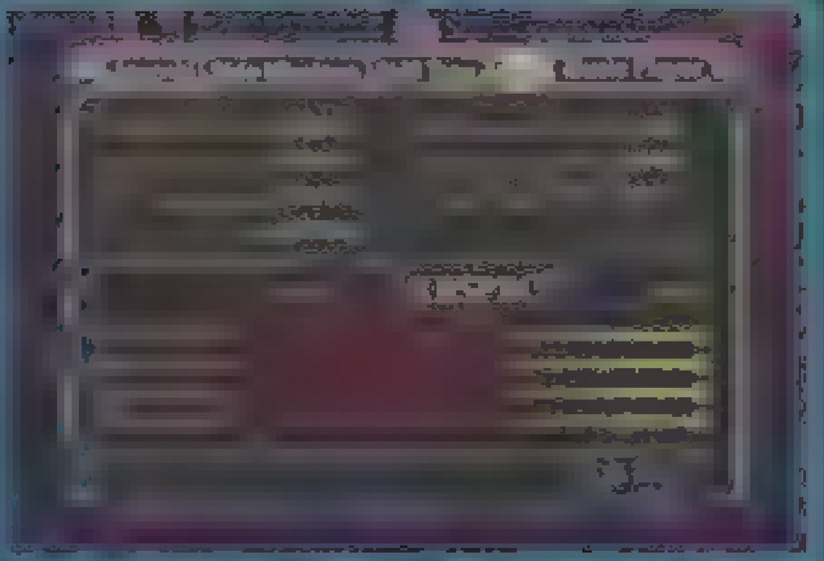
©2006 Capcom Entertainment,Inc. All rights reserved.

3DM SMV
www.plumbook.cn

武器 Weapon

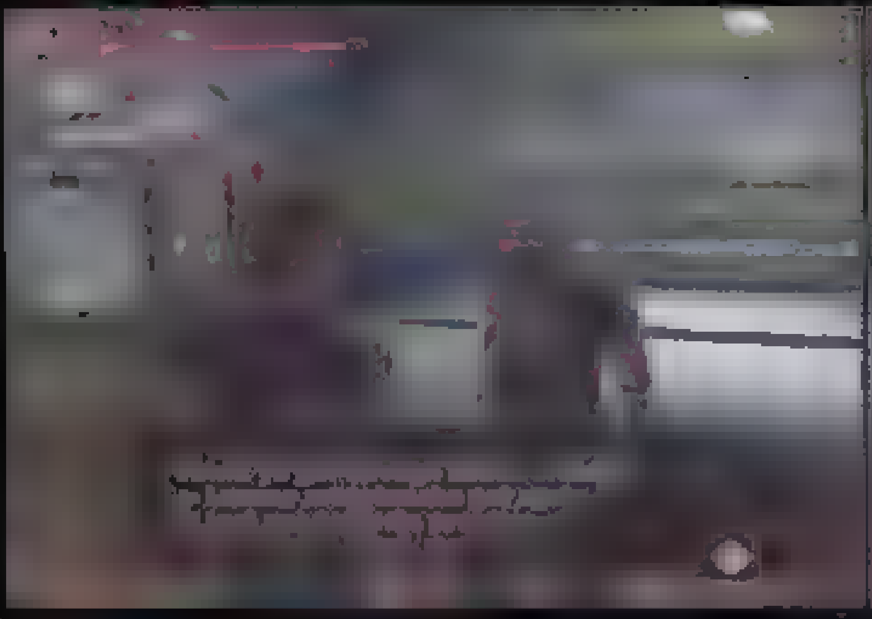
在游戏中玩家可以使用多种武器进行战斗。每种武器都有自己独特的攻击方式与连续技，只有多运用武器战斗才能提高Kyle在Metro City里的生存几率。武器可以从杂货店（Pawn Shop）购买，也可以从敌人手中夺取。游戏中的所有武器都有耐久度，属于消耗品，因此不推荐从NPC处购买。要知道，敌人是永远不会缺少武器的。





技能与强化 Body-Building

在故事模式中，玩家可以到特定的地点向NPC学习新的技能或提升自身的能力。这些地点包括：Hood的健身房（Tiger's Gym）、Pier District内Haggar的健身房（Haggar's Gym）、Japantown的日本道场（Japantown Dojo）。随着剧情的发展，Kyle可以学到更多的新技能。



○强化一览表

名称	作用	LV1价格	LV2价格	LV3价格
Extra Instinct	增加气力槽长度，每级增加25%	500	600	700
Instinct Gain	增加战斗本能发动时所获得的速度	300	400	500
Extra Health	增加体力槽长度，每级增加25%	500	600	700
Greater Damage	增加攻击力	300	400	500

○技能一览表

技名	出招指令	价格
Nose-Breaker	在反击发动后输入L2＋×	200
Hurricane Kick（习得Nose-Breaker后开启）	在反击发动后输入L2＋□	250
High Kick Finisher	×、□、×、×	200
Push Kick	↑＋×、×、□、□	250
Drop Kick（需消耗气力）	×＋□	随剧情习得
Stun Head-Butt	任意连续技中输入↑＋○	300
Reverse Suplex	↓＋○	400
360 Grapple（习得Reverse Suplex后开启）	L2＋○	400
Charge Punch（需消耗气力）	按紧R1，↓、↑＋□	随剧情习得
Crack Kick	↑＋×、×、↑＋×	300
Alt. Body Blows	×、×、暂停、×、连按×	300
Flamingo Kicks（习得Crack Kick后开启）	↑＋×、□、×、×	400

注：本文中的↑、↓均以游戏中Kyle正对的方向为↑；此处所列举的都是能在训练师处学习的技能。凯尔自身拥有数种三段连续技（如×、□、□，连续输入3次□），其中□、×、×与↑＋×、×、×最为实用。

故事模式流程表

编号	任务名称	过关条件
01	Pit fight tonight	打倒对手
02	Bob's history	打倒所有敌人并进入Kyle's Hood（下文简称为Hood）的Barfly酒吧
03	Another barfight！	打倒所有敌人
04	Where's Cody	到Hood的Metro Diner餐厅与侍应对话（在分支选项处选择第一项进入踩蟑螂的小游戏，在游戏中获胜后进入下一部分；选择第二项消费$50直接进入下一部分）
05	The Weasel	到Hood的剧院与售票员对话（选择1、1进入小游戏，选择1、2进入战斗），游戏／战斗结束后进入二楼的房间。进入2楼将对手打倒后完成小游戏。
06	The Weasel rats	前往Hood的仓库
07	Ambushed	消灭所有杂兵后击败Weasel
08	Local help	在Hood地铁入口处找到2-ill，其后保护2-ill并消灭所有敌人
09	To the Pier District	由Hood购票搭乘地铁到Pier District（后文简写为PD）
10	Bijou Hotel	离开地铁站，前往Bijou Hotel的后门，输入密码后进入Bijou Hotel
11	Closing in on the Stiff	一边消灭敌人一边通过酒店的紧急通道往酒店的最顶层进发
12	Time for answers	打败Stiff
13	Little Italy connection	由Metro diner餐馆外的路进入Little Italy（下文简写为LI）
14	Vito Bracca	前往LI内Vito的餐馆（Vito's restaurant）
15	Vito's "family"	打倒所有敌人
16	Pit fightin'	打倒对手
17	Wild goose chase	前往Hood的占卜店完成卡片配对游戏
18	Psychic's tip	前往Cody的公寓并调查房间中的电话
19	Finding Haggar	前往Haggar的住处（在PD通往LI的路旁边）
20	Haggar..HERE？！	沿路不断前进，消灭所有敌人
21	Learning from a legend	用Drop Kick（×＋□）这项技能攻击Haggar四次，再按R2离开
22	Another shot	击倒对手
23	Bijou revisited	前往PD Bijou Hotel酒店后门
24	(no subject)	前往Hood纹身店与店主对话、完成小游戏
25	Japantown	前往Japantown（后文简写为JT）的纹身店
26	Another headache	击倒所有敌人并打倒Lou
27	Learning from a legend	用Charge Punch（按紧R1，↓、↑＋□）攻击Guy4次后按R2退出
28	Under siege	逃离火海
29	Vito's a dead man！	前往LI内Vito的餐馆与厨子对话并完成小游戏
30	Church visit	前往LI教堂
31	A hell of a lot of questions！	离开教堂并打倒Blade
32	CODY FOUND！！	前往JT纹身店
33	A familiar pest	前往Hood仓库，按键顺序：546
34	Deja vu, all over again	打倒所有敌人并完成小游戏
35	DAMN CODY！！！	到PD的灯塔与Guy会合后进入PD的仓库
36	Closing in！	消灭所有敌人并进入有绿色光的通道
37	The Stiff...enhanced！！	打败Stiff
38	A most painful development！	到达指定地点
39	Getting out！	保护2-ill与Vanessa到目的地
40	Going after Bella！	到达教堂门前
41	Into hell with Sgt.Sims	消灭所有敌人后进入教堂
42	The War！	打败War
43	Blades！！	打败Famine
44	Chang's Monster	打败Pestilence
45	The WORST nightmare yet！	打败Belger

攻略要点1：投技在游戏中十分实用，时常可以帮助Kyle从敌人群中脱身，但在实战中总会出现摔不住敌人的情况，按R1键锁定敌人可解决这个问题。

www.plumbook.cn

难点任务战斗指南

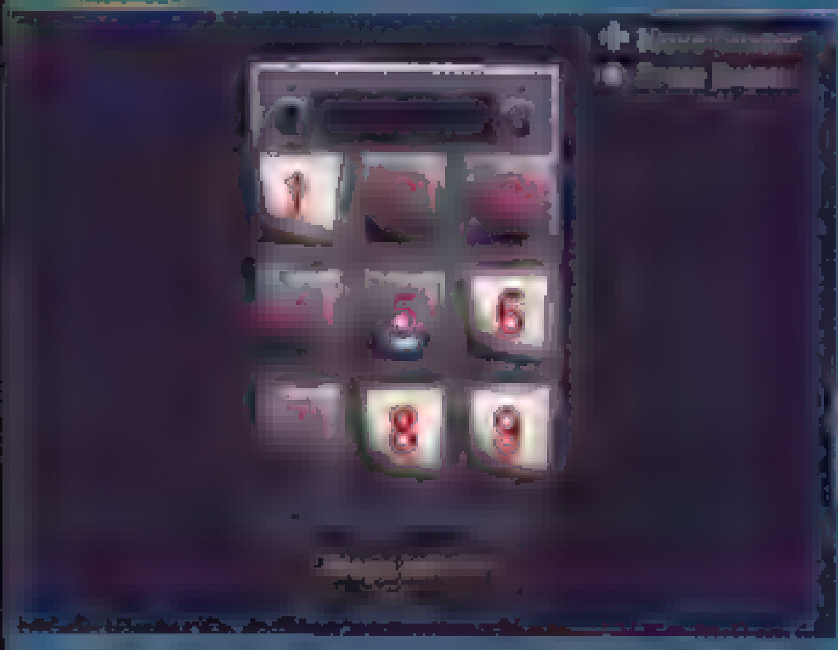
Fight 01 Pit fight tonight

[illegible]但打败眼前的对手对刚接触这款游戏的玩家仍有一定难度。推荐先按[illegible]上前补上一脚后用R1＋↓＋△向后[illegible]用突进技击倒对手，退后数步，等对手起来后再次使用突进技[illegible]与此相同）

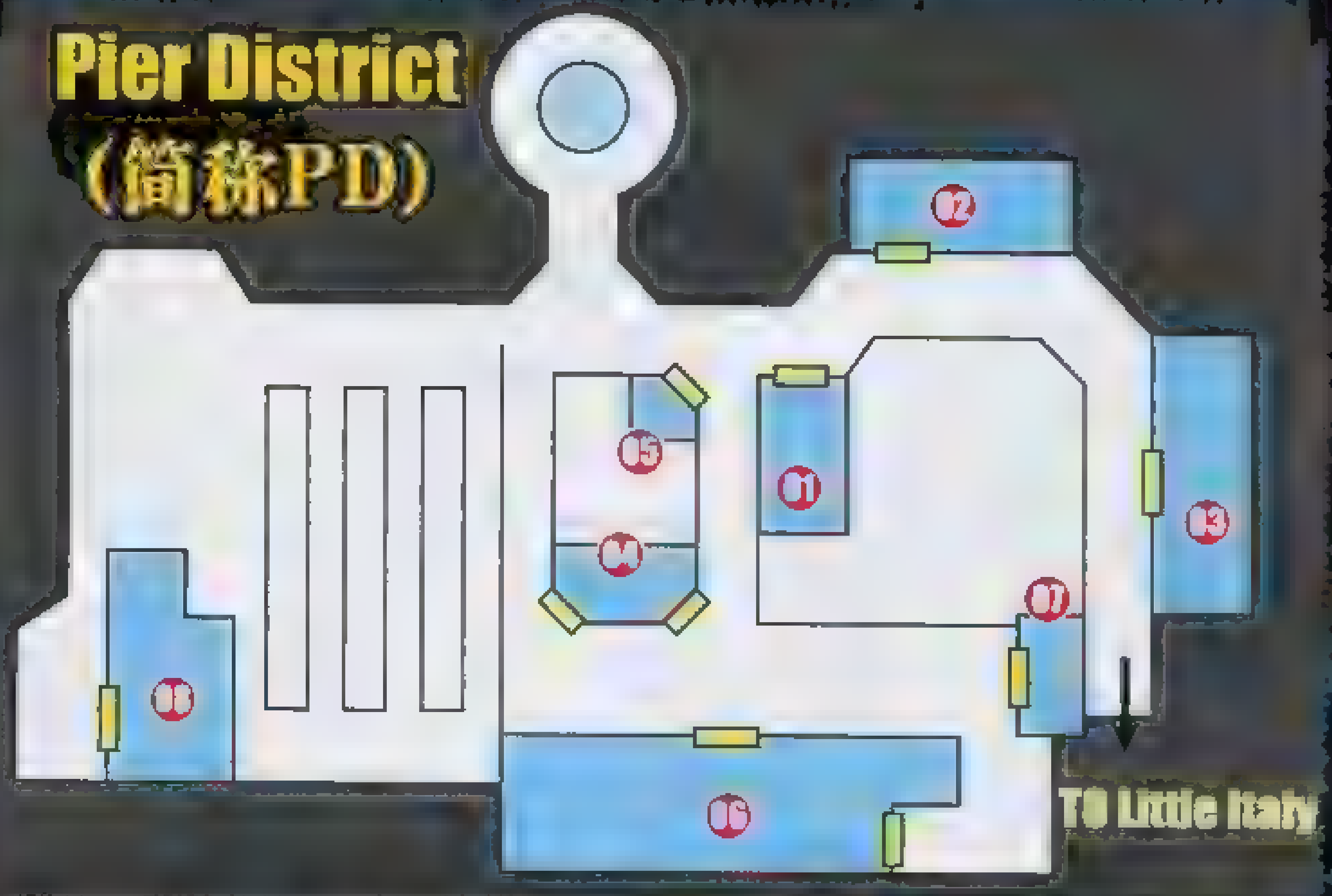
Fight 07 Ambushed

在这等待大家的是一批接一批的杂兵，在杂兵战结束后进入与Boss Weasel的战斗。在杂兵战阶段需注意不断从上方落下的箱子，注意地上的影子即可轻松回避。在杂兵战阶段多用投技与□、×、×这套连续技，情况允许的话尽量把地上的武器与回复道具留到Boss战的时候使用。Boss的攻击方式非常单调，但他的速度会随着自身体力的减少而提升。先引其撞到墙上，Boss的小车会停下一段时间，这时可以到Boss的背后发动攻击。小车上的红灯亮起就是Boss再次起动小车的征兆，需马上停止攻击进行回避。

Fight 10～11 Closing in on the Stiff



来到酒店后门会遇上一批持棍敌人，被他们缠上了需连按×挣脱（挣脱狗与变异敌人的方法一样）。进入酒店后门的按键顺序为图中的576（以后的号码编排与此处相同）。这里的狗比较难缠，建议先把它们解决，靠到它们身边用重攻击可以一招致命。进入酒店，从电梯右边走廊尽头的房间处得到启动电梯的钥匙，乘电梯到达酒店的第三层。此处第一次出现持枪的敌人，用投技可轻易将其手中的枪打落，利用枪械可以快速地消灭敌人。汽水机在酒店里随处可见，房间里也有不少补给道具，绝对不能错过。通过一间没锁的房间走到走廊的尽头，由紧急通道登上第四层。继续前进至第五层，这里会出现一种因受到药物感染而变异的敌人，先把他们打倒在地，再用重攻击追击是不错的选择。对于坐在地上的敌人可以直接施与"踩击"。打破挡路的障碍物不断前进，最后来到阁楼。解决掉所有的敌人，在进入有密码锁的房间前，到其它房间进行补给吧。开门的按键顺序为172，进门后进入boss战。



01 Subway Station / 地铁站
02 Pier Pressure Bar / 酒吧
03 Haggar's GYM (Pier 5) / Haggar的健身房
04 Melon's Liquors / 便利店
05 Rico's Electronics & Music Store / 唱片店
06 Bijou Hotel / Bijou酒店
07 Cap's Cadaver Pawn shop / 当铺
08 Warehouse / 仓库

[illegible]
Fresh Screw! Tattoo Parlor / 纹身店
[illegible]
Barfly Bar / Barfly酒吧
[illegible]
Boomer's Electronic & Music Store / 唱片店
Tiger [illegible] / [illegible]
[illegible]
Metro Diner / Metro Diner 餐馆
[illegible]
Warehouse / 仓库
[illegible]
Port Theater / 剧院
[illegible]

注：本文将以地区简称与建筑物中文简称来说明任务目的地，如Japantown的Japantown Dojo简写为JT道场

Fight 12 Time for answers

战斗分为两个阶段。第一阶段，可以站在柱子后避免被Stiff的手枪所伤，待他换子弹的时候再用↑＋×、×、×的突进技将他打倒在地，再用他掉落的手枪发动攻击。第一阶段结束后会发生剧情，剧情过后进入Boss战第二阶段。第二阶段是与Boss的肉搏战。灵活运用以突进技起始的连续技（如↑＋×、×、×和Push Kick）与后跃即可将Boss打倒。

Fight 20 Haggar...HERE?!

[illegible]更是无耻，因此应尽量避免被炸弹[illegible]利用地上的武器与Haggar这辆人[illegible]

Fight 22 Another shot

这次地下擂台的对手比以往的都要难对付，不但不能对他使用投技，想让他进入硬直也十分困难。以前的"突进技定律"并不适用于眼前这位庞然大物。幸运的是他的攻击速度比较慢，击败他的窍门是等他靠近的时候用侧移闪到他身后用连续技（推荐用High Kick Finisher）攻击他。此外，刚从Haggar处学到的飞腿也十分实用，玩家使出飞腿时会进入无敌状态，是对付Boss的又一利器。

Fight 26 Another headache

[illegible]攻击，在回避之后会立即攻击玩家[illegible]

害怕被敌人围攻？讨厌腹背受敌？使用□、×、×吧！[illegible]

& 3DM-SMV
umbook.cn

Fight 28 Under siege!

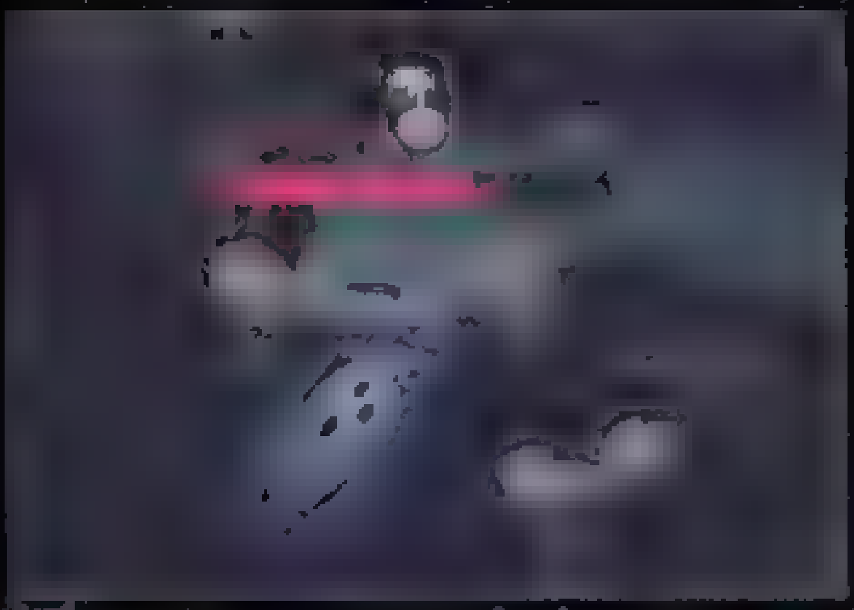
此处玩家只有4分钟逃离火场。需打倒任务起始房间里的所有敌人才能离开房间，余下的门不需打倒所有敌人就能进入。把敌人投进火海会省下不少时间。从起始的房间出来后跟随Guy不断前进，一条落下的横梁会挡住玩家的去路。进入一旁的房间拾起灭火器，扑灭阻挡去路的火焰后由房间的另一边离开房间。利用灭火器越过一道火墙并扑灭木堆上的火，破坏木堆后进入下一房间。用同样的方法不断前进至Guy所在的房间。绕到Guy的身边扑灭门前的火即可离开火场。离开火场后可与道场门前的NPC对话参加地下拳赛，这也是参加JT道场拳赛的惟一机会。若大家想与Cammy战斗就绝不能错过这次机会了。

Fight 31 A hell of a lot of questions!

离开教堂后进入与Blade的对决。他的移动速度快，攻击方式多样且多为破防技。好好利用地上的两把枪可耗去Boss一部分体力。注意不要在他防御的时候盲目开枪。在子弹耗尽后主动进攻并不是明智之选，因为他会在玩家攻击时跃至玩……跑动，同时回避Boss投出的飞刀，等Boss的近战攻击落空后再用突进技一口气缩短与Boss的距离发动攻……亦可走到Boss身边使用×、□、×、摔□、×、×这种连续技组合进行攻击。

Fight 33～34 Deja vu, all over again

在进入仓库之前，建议大家把地下拳赛和支线任务都清理一下，同时到健身房去把能学的技能都学全。因为进入仓库后玩家将无法再进行上述的活动。进入货仓后的情况与任务7非常相似，玩家需要在仓库内击倒一批又一批的敌人，不同的是The Weasl会不断向玩家投出炸弹。在避开炸弹的同时需注意这里变异的敌人，他们会手持炸弹冲向玩家。遇到这种情况玩家可以选择逃跑或用投技把他们摔倒在地。杂兵战后只需完成一个简单的小游戏就能完成任务，尽情地使用地上的武器吧（小游戏玩法：连按□，画面中的力量条变成黄色时按下×。需注意的是若在一定时间内不按□键，玩家会回到之前杂兵战）



Fight 36 Closing in!

Fight 37 The Stiff_enhanced!

一般情况下Boss的攻击方式有三种：近距离三连击、远程攻击和撞击。只要不与Boss硬碰，3连击与撞击不会对玩家造成多少影响；Boss俯下身就意味着他将要向玩家发动远程攻击，可躲在桌子后回避，亦可利用Drop Kick（×+□）的无敌时间进行回避。建议在战斗初期就把场地周围的箱子打破，并消灭所有老鼠（用×将其击晕再用□施与致命一击），否则Boss将用它们补充体力。在消灭所有老鼠后，不断绕着boss移动，在他攻击落空后以3到4记轻拳攻击。Boss全身带电的时候会进入无敌状态，此时应专心回避Boss的攻击，等Boss对玩家放出一道闪电后，Boss会陷入短时间的硬直，这是攻击Boss的最好时机。当Boss的血降到1/3左右，他会跳到上空向玩家发动攻击，绕房间不断跑动即可轻松躲开。此外，引boss破坏房间内的箱子、桌子会有武器与补给品掉落，可以加以利用。

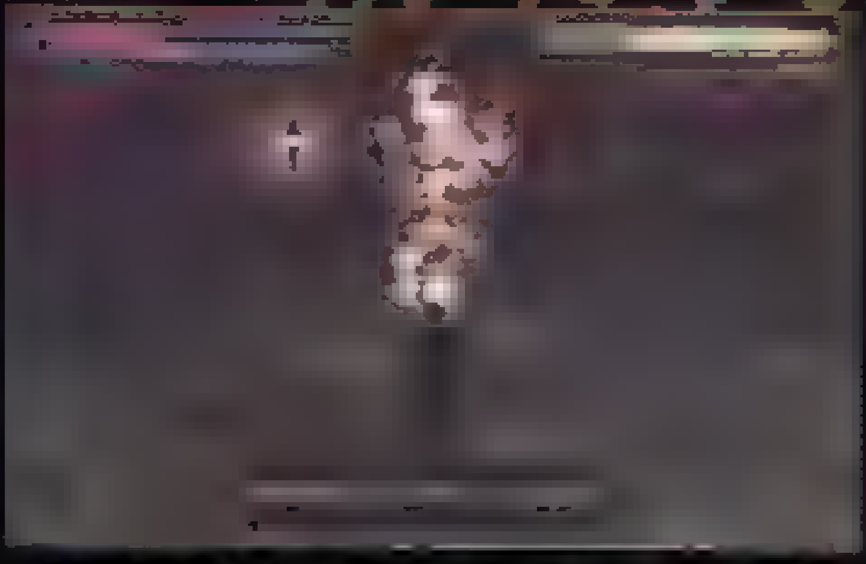
Fight 38～39 Getting Out

……决，一边消灭敌人一边利用灭火器扑灭挡路的火焰。行至一处推倒一辆汽车，破坏在目的地前方着火的……边的敌人也要迅速解决掉。行进的途中会遇到第二辆拦路的汽车，建议先消灭所有敌人再着手推车。

攻略小帖士 3 敌人倒地后怎么办？当然是对他们下毒"脚"了……把敌人摔在地上，再上前踩上几脚，敌人就……

3DM SMV
www.plumbook.cn

Fight 42 The War



由本章节开始，游戏将会进入连续的Boss战。我们的第一个对手是War。攻击地上的箱子会不断掉落武器（Boss攻击也一样），利用它们攻击Boss吧。War有两种攻击方式：炸弹与机枪。我们可以躲在大树或石像后回避Boss的攻击。大树在机枪面前不堪一击却能抵挡住炸弹的攻击，而石像正好相反。Boss用机枪攻击前会发出特殊的声音，大家可以以此判断Boss下一步行动。选择适当的地方"避难"是在战斗中获胜的关键。

Fight 43 Blades!!!

[illegible]长手臂攻击玩家。利用地上的枪械与手雷可耗掉Boss将近1/2体力。[illegible]好的效果。在武器弹药耗尽后可用无敌技Drop Kick（[illegible]）攻击Boss。到了既没有武器又不能使用Drop Kick的时候就要跟Boss进行肉搏战了。Boss在跃起攻击玩家后会进入短暂的硬直状态，这是攻击Boss最好时机。以一套连续技或数记轻拳攻击Boss后就得再次回避Boss的攻击了。

Fight 44 Chang's monster

[illegible]意味着它将要爆炸。第二阶段[illegible]

Final Fight The WORST nightmare yet!

最后决战的第一阶段，Kyle将与自己的兄弟对决。先走到Cody身边绕着他跑动，待他的旋风拳落空后使用High Kick Finisher攻击。如此反复就可打倒Cody。第二阶段Cody会复活，Beiger也会在一旁攻击玩家。攻击Cody的方式与第一阶段基本相同，在他双手着火的时候注意与他保持距离。在Cody倒下时，就可以攻击Beiger了。Beiger会用枪与剑阻止玩家接近。枪可以躲在木箱后回避亦可用Drop Kick的无敌时间抵消，接近Beiger后用×、□、×、×接□、×、×将他击倒在地。他从地上起来后会马上用剑攻击玩家，用Drop Kick抵消掉后可再次使用连续技攻击。若被Beiger唤醒Cody，这就只能再次把Cody打倒了。

街头巷尾大搜查

全支线任务列表

任务名称	关卡	委托人	完成条件
A Kid's Wrong Path	02	Hood纹身店外的女性	到Hood杂货店附近，从流氓手中解救一少年，与少年对话后回复委托人
Tattoo Puzzle	02	Hood纹身店内的老板	完成拼图游戏
Purse Mugging	04	Hood纹身店外的女性	追击逃进小巷里面的匪徒，击倒所有敌人夺回钱包后回委托人处
3-Card Monte No.1	04	Hood地铁入口附近穿西装的男性	在3张纸牌中选中有win字样的纸牌，并取得3场胜利
Barfly Darts	08	Hood酒吧内的女性	在飞镖比赛中获胜
Hood Car Smash	08	Hood唱片店外的女性	在限定时间内将汽车摧毁
Buy a Bum a Bottle	08	Hood便利店外的酒鬼	到Hood的便利店买一瓶$35的威士忌（Whiskey）给委托人
Pier Trashcans	10	PD灯塔前的男性	在限定时间内破坏一定数目的垃圾桶
3-Card Monte No.2	13	Hood内Barfly酒吧附近的穿西装的男性	在3场纸牌游戏中获得胜利
Geting A Bat	13	Hood唱片店外男性	到杂货店买一根棒球棍（Bat）给委托人
Recover the Stereo	13	Hood唱片店店员	"Geting A Bat"任务完结后即可接受任务，到杂货店打倒持棍的敌人后回委托人处
Diner Menu Puzzle	13	Hood内Metro Diner侍应	完成拼图游戏
Liquor Robbery	13	Hood便利店店员	解决Hood健身房前的所有暴徒，从他们手中取得3个任务道具再回委托人处
Hood Tagets	13	Hood健身房旁小巷内的男性	完成射击游戏
Pier Arm-wrestle	13	PD酒吧的酒保	在比腕力小游戏中获胜
Meter Maid Revenge	13	PD地铁站入口旁的女性	在限定时间内将汽车摧毁
Captain Jack's Booty	13	PD杂货店内男性	与PD灯塔的NPC对话后，追踪逃脱的敌人，消灭所有敌人后回到委托人处
Preacher Feature	14	LI剧院前的男性	保护委托人到目的地
Italy Arm-wrestle	14	LI酒吧酒保	在比腕力小游戏中获胜
Italy Car Smash	14	LI酒吧旁小巷内一男性	在限定时间内将汽车摧毁
Diner Shakedown	17	Hood餐馆内一男性	跟踪穿西装的男人（不能靠太近，注意NPC头上的感叹号），到达目的地后打倒所有敌人，最后回到委托人处
3-Card Monte No.3	17	Hood健身房外的男性	在3场纸牌游戏中获得胜利
Hood Trashcans 1	17	Hood仓库外的男性	在限定时间内破坏一定数目的垃圾桶
3-Card Monte No.4	18	PD地铁站内男性	在4场纸牌游戏中获得胜利
Dawg Shakedown	18	PD酒吧外的男性	先追踪地铁站前的敌人，之后进入空置的仓库击倒所有敌人，最后回到委托人处
Run Kyle, run!	18	PD灯塔附近枪战中的警察	保护警察到达目的地后，消灭所有敌人
Baller Bombs	19	Hood地铁入口处的警察	先将健身房门前的男人痛揍一顿，再打倒Hood剧院前所有敌人，最后进入剧院拾取屏幕前的道具回复委托人
Magic Cards, Pt.2	19	PD酒吧内的占卜师	完成卡片配对游戏
Italy Targets	23	LI杂货店外的男性	完成射击游戏
Augie's Darts	23	LI酒吧内男性	在飞镖游戏中获胜
3-Card Monte No.5	23	LI剧院前的男性	在4场纸牌游戏中获得胜利
Hood Trashcans 2	23	Hood仓库附近的男性	在限定时间内破坏一定数目垃圾桶
Quest for Vodka	23	PD酒吧酒保	到PD灯塔旁边有数节火车车卡的地方拾取地上道具，然后回到委托人处
3-Card Monte No.6	24	Hood健身房外的男性	在4场纸牌游戏中获得胜利
Magic Cards, Pt.3	24	Hood占卜店占卜师	完成纸牌配对游戏
Drink Menu Puzzle	25	JT酒吧酒保	完成拼图游戏
Glow House	29	JT纹身店内的男性	进入JT地铁站，消灭所有敌人后与NPC对话，最后回到委托人处
3-Card Monte No.7	29	JT酒吧外的男性	在5场纸牌游戏中获得胜利
Japantown Targets	29	JT地铁入口附近的男性	完成射击游戏
Playbill Puzzle	29	LI剧院内男性	完成拼图游戏
Italy Trashcans	29	LI通往Hood道路左边小巷内的男性	在限定时间内破坏一定数目的垃圾桶
Armed robbery	29	LI酒吧门外的女性	进入LI酒吧消灭所有敌人
Magic Cards, Pt.4	30	LI酒吧内占卜师	完成纸牌配对游戏
Japan Car Smash	32	站在JT中央花园的男性	在限定时间内将汽车摧毁
3-Card Monte No.8	32	JT酒吧外面的男性	在5场纸牌游戏中获得胜利
3-Card Monte No.9	32	PD唱片店外的男性	在5场纸牌游戏中获得胜利
Pier Targets	33	PD酒吧旁的男性	完成射击游戏
Magic Cards, Pt.5	33	Hood占卜店占卜师	完成纸牌配对游戏

注：有一部分支线任务只能在任务开启的关卡内接受，在之后的关卡里任务委托人可能会消失。

地下搏击会小Tips

在故事模式中，玩家可以在Kyle's Hood的搏击会(Fight Club)内、Little Italy的餐馆（Vito's restaurant）内、Japantown的道场（Japan Dojo）门外（其中道场的参赛只能在Mission 29的时候参加）参加地下拳赛。大家还有机会跟Cammy同场竞技呢！

解决生存指南 4

为什么说High Kick Finish是Boss战的利器呢？在速度决定一切的Boss战中，出招快……招更快的招式怎会不好用呢？与□、×、×配合使用效果更……

www.plumbook.cn

最终幻想XII冒险真书

邪魔天使的话：从来都没有想过《FF》战斗可以这样玩！每代《FF》的系统都有一些变化，但从来没有哪次有这次这么刺激的。有了这个战斗系统，即使其他部分有一些不足我也没什么怨言了。多年的等待还是值得的，起码我觉得这代的人设是历代最好的。

胜负师的话：有一群人，他们被迫前往荒岛度过余生。当他们被告知只能带一款游戏去荒岛时，有一半人选择了同一个游戏；当他们被允许带三款游戏时，有三分之二的人选择了那款游戏；当他们可以带五款游戏陪伴终身时，几乎所有人的游戏名单中都出现了同一个名字，那就是《最终幻想XII》。

冒险真书·系统篇

对于伊瓦利斯纷繁的世界观，非剧情派的胜负师倒是无心细考。不过这反而令我能更专注于《FF XII》庞杂而奇妙的系统之中。当自己为《FF》系统的进化与革新惊叹时，也乞求上苍能够多给我一些时间，这样或许才能将神作的系统全貌完全展现给各位玩家。请相信，我和小邪已竭尽所能；也请理解，五年磨一剑的《FF XII》同样需要时间来解读和品味。

CONTROLS 基本操作

按键	战斗状态	非战斗状态
左摇杆	角色移动	角色移动
右摇杆	调整视角	调整视角
十字键↑↓	更换队长	
十字键←→	敌方目标信息	可对话人物信息
○	战斗菜单/调查/确定	调查/对话/确定
×	取消	取消
□	战斗菜单	调查/对话
△	队伍菜单	队伍菜单
L1	目标切换	翻页
R1	目标切换	翻页
L2	视角锁定目标	视角锁定目标
R2	逃跑模式	
L3	视角复位	视角复位
START	暂停	暂停
SELECT	当地地图	当地地图

操作补充

①角色移动时，轻推摇杆为走，重推为跑动。②在队伍菜单中也可更换队长。③按十字键←→会在目标身上出现一个准星，显示其信息，再按←或→会切换目标。④菜单内的项目不能用左摇杆来选择。⑤在剧情和动画中按暂停，再按○键可跳过剧情。暂停时按□键，再按○键就会退出标题画面。《FF XII》不对应六键齐按的万能复位法。

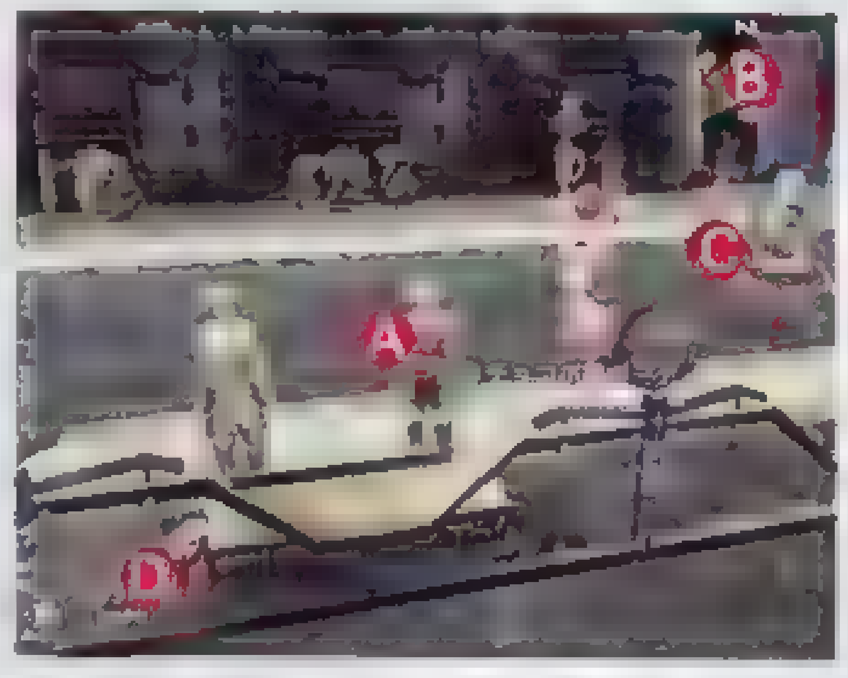
▲按十字键的左右方向可以了解NPC的身分。

▲按R2键锁定目标后出现的视角很有魄力。

【战斗状态图例】

A 信息说明　B 导览地图
C 战斗菜单　D 我方信息

【非战斗状态图例】

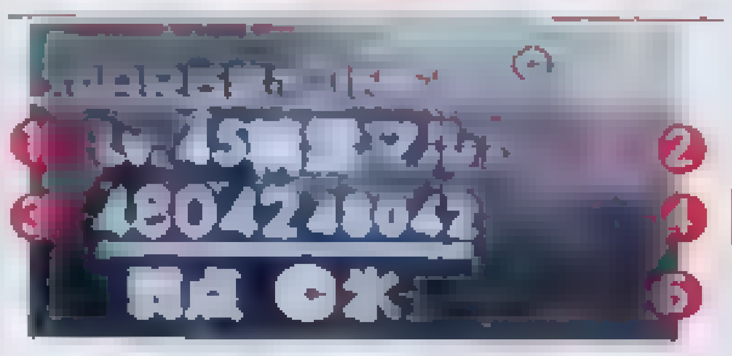


A 可操作角色　B 导览地图
C 可对话角色　D 地名

【战斗菜单】（上菜单）

①たたかう：普通攻击
②まほう・わざ：魔法与特技
③ミストカート：召唤兽与必杀技
④ガンビット：因势制宜开启或关闭
⑤アイテム：使用道具

【敌方信息图例】



①等级　②名字　③HP现在值
④HP最大值　⑤属性弱点

【我方信息图例】

①ADB槽　②有G符号表示开启了应势制宜
③角色名字　④HP现有值　⑤HP最大值
⑥MP现有值

MAP 地图相关

在各位想进入《FF XII》的世界展开华丽的冒险之前，学会看地图可能会是与搞清操作方法同样重要的一步。游戏中的地图共分为三种，分别是导览地图、当地地图和世界地图。

导览地图

导览地图指的是画面右上角的小范围地图，导览地图的方向是固定的，不会随视角变化而转动。其中的符号表示请参看图例。另外，在地图边缘出现蓝色的线表示区域间的出入口；红色的线表示暂时无法通行或需要特殊方法才能通过；在遇到干扰时，导览地图上的图标都会看不到。注意，并不是所有的NPC角色都可以进行对话。

- 橙色的圆圈代表自己所在位置，圆上的箭头指向视角方向，而圆上发射出的光束表示角色面对的方向
- 蓝色的点表示战斗队员同伴的位置
- 红色的点表示敌人的位置
- 绿色的点表示可以对话的角色的位置

当地地图

- 橙色圆圈表示自己所在的位置
- 蓝色水晶表示记录点
- 黄色水晶表示传送点
- 剑表示武器店　盾表示防具店
- 壶表示道具店或公会商店
- 魔杖表示魔法店
- 卷轴表示特技店
- 黄色菱形处出售因势制宜的动作条件
- 酒瓶和杯子表示酒吧
- 人形表示可以进入的住宅或猎人公会
- 绿色同心圆表示飞空艇港口
- 有箭头的圆表示此处通往另一个地区
- 锚表示私人飞空艇的降落点

按SELECT键可以调出当地地图，按L2或R2键可以放大或缩小地图，其中的标志代表含义请参看左侧图例。另外，土黄色的线表示小区域间的连接处。在一些迷宫中会出现被红圈圈住的特殊图形，一般表示传送装置或是某种机关。如果地图上有一个红色的圈叉图案，就表示剧情将在这里推进。不过在游戏中后期，这样明显的提示基本不再出现，但有时在当地地图的最下方会给出一句简单但还比较有用的提示。注意，道具店内并不一定只出售道具。

世界地图

▲世界地图中包含地区地图是十分方便的设定。

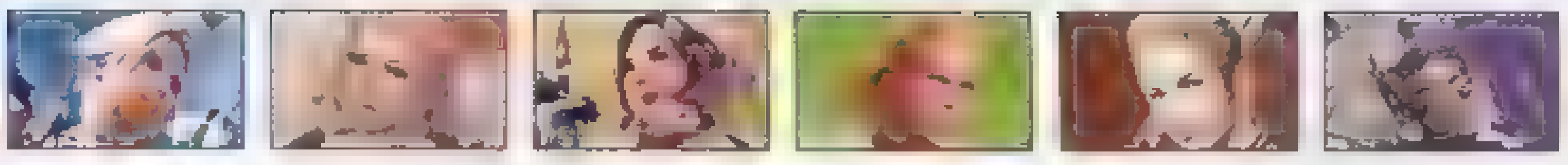
要观看世界地图，需要打开队伍菜单，然后选择ワールドマップ，这样就可以看到伊瓦利斯的世界地图了。这个地图上会显示所有已经到达过的地区，按○键点入，就可以查看该地区的当地地图。但如果没有获得当地地图，或是没有走遍该区域的每个角落，那么当地地图并不会全部显示。

地图的取得

靠自己慢慢探索去打开当地地图并非不可行，但多少还是有些麻烦，只要能取得当地地图，那么就能直接看到地区的全貌。地图取得方法主要有两种，一种是向地图屋购买。地图屋不会在地图上直接显示，而卖地图的通常是一只不太起眼的莫古利，所以看到小莫古利时最好对话一下。城镇的地图一般都比较便宜，可能只需要几十块钱，而战斗区域的地图会比较贵，几百元到数千元不等，如果嫌贵，那还是靠自己的双脚吧。另一种

是在一种特别的宝箱中获得，地图宝箱一般都在迷宫的某个角落中，请留意一下。需要特别注意的是，不少地区都有隐藏的区域，在当地地图上并不会标出这些隐藏地点，所以地图并不是万能的。

©2006 SQUARE ENIX CO. LTD.ALL Rights Reserved. CHARACTER DESIGN:Akihiko Yoshida



MOVE 移动方式

整个伊瓦利斯世界极为庞大，如果在地区间移动全凭“11路公共汽车”那也太不人性化了。所以游戏中设计了多彩的移动方式，以供冒险者使用。

传送点

传送点(橙色水晶)可以说是最常用也是最实用的移动方式。它具有记录点(蓝色水晶)的基本功能，可以回复全体人员的HP和MP，还可以消除各种障害状态。各地区一般都有一个传送点，只要找到了该地区的传送点，那么就可以和之前所到地区的传送点之间进行相互传送。只是每次传送需要消费一种叫テレポストーン的道具，这种道具每个价值200块，在猎人公会的直属商店(クランショップ)和飞空艇上均可购买，在敌人身上、宝箱内也可以得到。

城内传送装置

王都拉巴那斯塔是游戏中十分重要的一个场所，流程中很多情况都在这里发生。不过王都的城市规模相当了得，所以在王都中还有一种城内专用的传送装置，可分别到达市场、酒吧、东门、南门和西门各处的传送装置处，免除从城一头赶去城另一头时的奔波。使用传送装置只需要和旁边的莫古利对话即可，不会消费金钱或道具。

陆行鸟

《FF》里怎么能少了陆行鸟？陆行鸟一般需要在城镇或村落中出租，花费的租金各地有很大的不同。骑上陆行鸟移动不会发生战斗，并能进入一些步行无法进入的场所，但使用时间只有3分钟。按○键可让陆行鸟快速冲刺，保持时间为10秒，一共可以使用3次冲刺，按×键可提前下鸟。陆行鸟不能进入城镇、村落或洞穴。在野外也能找到可以骑的陆行鸟，与租用的陆行鸟性能相同，但需要消费一种叫ギザールの野菜的道具才能骑上去，野菜同样可在公会商店买到，每个定价108元。

飞空艇

当然，《FF》里又怎么能少了飞空艇？在飞空艇港口可以购票乘坐单一线路的飞空艇，票价200元左右，不算贵，但有港口的城市不多，所以用飞空艇移动并不实用。流程进入终盘，玩家可以使用个人专用的飞空艇，这种飞空艇会在世界地图上选择移动目标，但在地区内的降落点都是固定的，降落点旁一般都有记录点。另外，私人飞空艇不能在森林、洞穴等地区降落，因此使用上也有局限性。

BETTLE 战斗系统

《FFXII》的战斗系统称之为“ADB”，是一种类似于《FFXI》的战斗方式，具有一定的动作要素。对传统RPG的“踩地雷”战斗有着不小的颠覆性。

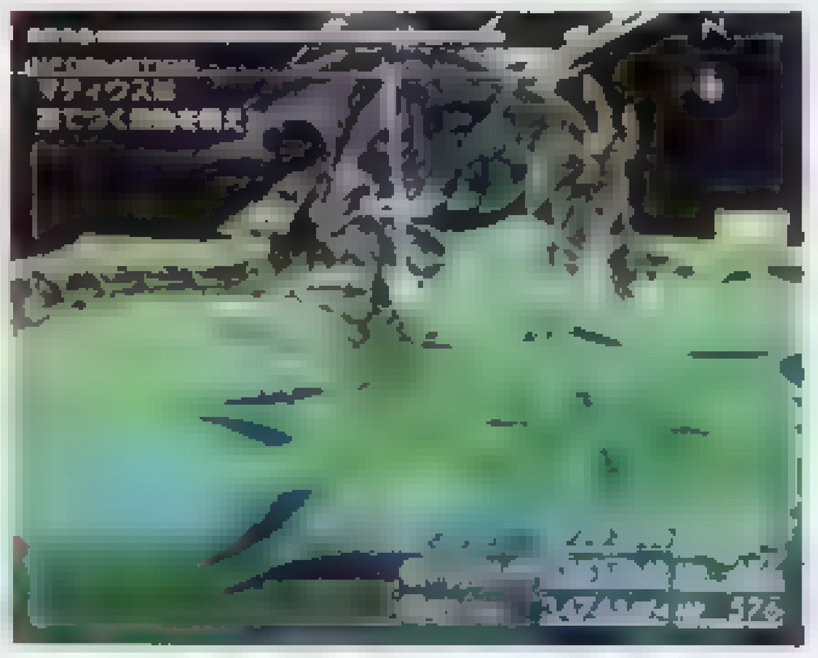
目标的锁定

在战斗场景中，敌人均可以看到，而战斗会在地图上直接进行，并不会切入战斗画面。敌人身头上会显示体力槽，体力槽为红色的敌人会主动攻击，绿色的为“无害生物”，除非你主动进攻，这类敌人才会反击。在与敌人接近并进入攻击范围后，我方与敌方都会进入警戒状态。在选定动作目标后，会出现一条抛物线连接有锁定关线的二者，这种线称之为目标线。目标线分三种，蓝色线表示我方对敌方攻击，红色线表示敌方对我方攻击，绿色线表示我方对我方的回复。目标之间的关系由目标线表示得一目了然。

战斗模式

敌我双方展开任意行动，都需要先耗费一定的时间，我方直观表现为蓄满ADB槽后方能做出动作。

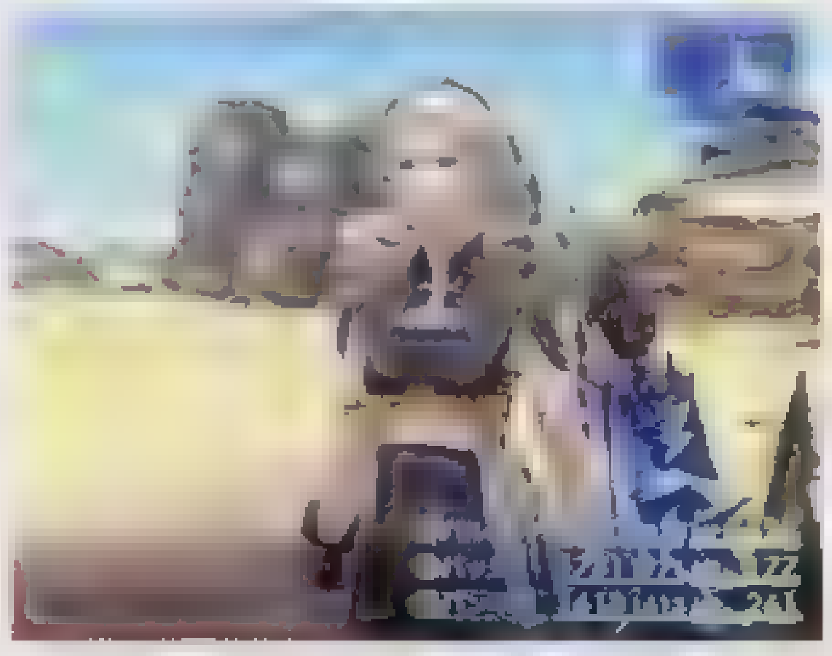
在进入战斗区域后，可以随时打开战斗菜单。在ADB槽没有蓄满时，也可通过下达新的指令来取消之前的动作，但这一般要将战斗模式设定为ウェイトモード才比较容易实现。(进入队伍菜单的最后一项，之后的第一项就是战斗模式的选项)在这个模式中，只要打开战斗菜单，那么敌我双方的动作都会暂停，直至战斗菜单被关闭。与这种半即时的战斗系统相比，另一种即时的战斗模式就是アクティブモード，其特点是打开战斗菜单选择指令时敌我双方的动作都不会中止。由于角色移动是用左摇杆操作的，而选择指令用的是十字键，所以如果操作熟练度不足的话，最好不要选择这个模式。当然，如果设定了合适的应势制宜战略，那么选即时战斗也未尝不可。



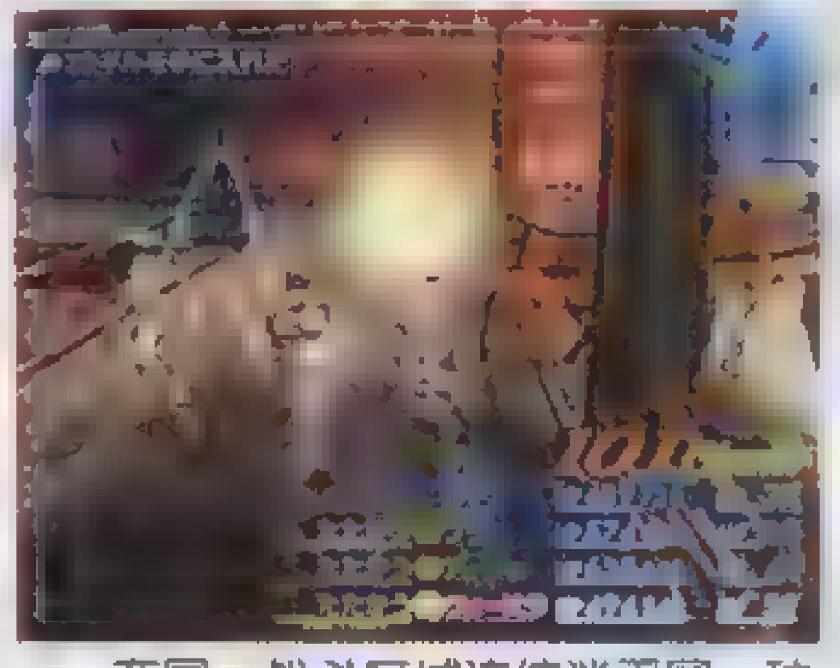
▲在BOSS战中使用即时模式会很刺激。

逃跑状态

我方队员可分为战斗队员和待机队员两种。战斗队员最多选择3名，因剧情加入的角色也会参与战斗，但无法操作，也不能为其更换装备。在战斗场景中，可操作移动的角色为战斗队员中的队长，其他队员会跟随队长进行移动。只要在战场中按住R2键，就会进入逃跑模式，画面中会出现ESCAPING字样，全体队员的动作都会中止，还会收起武器。敌人过强或是过弱，都可以启动逃跑模式避免战斗，但在逃跑模式中依然有可能受到攻击，这一点需要格外小心。



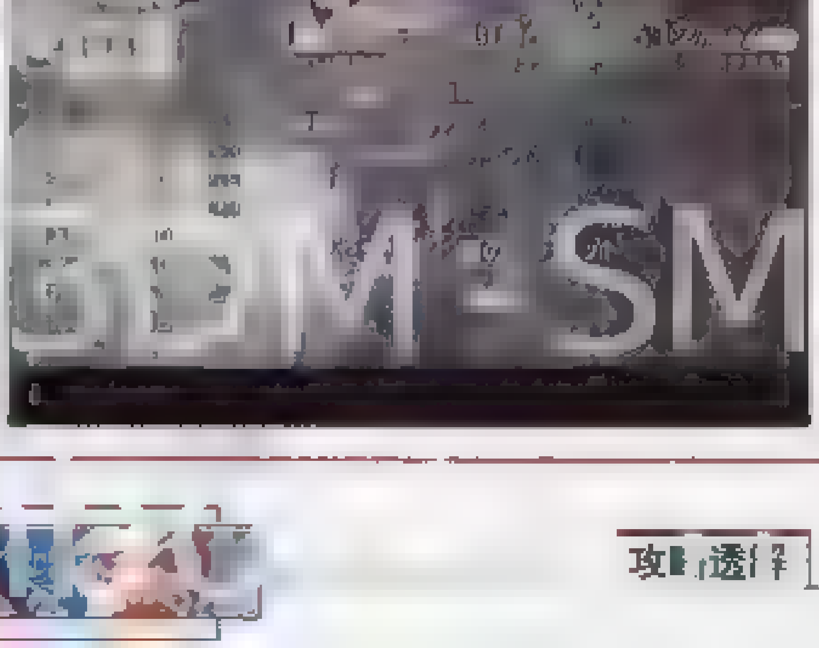
连锁的效果



在同一战斗区域连续消灭同一种族的敌人，就可以形成连锁(Chain)。达到一定连锁数时，会出现“Chain↑Lv.UP↑”字样，此时从敌人身上落下的道具不再是一个小袋子，而是一枚钱币，所得到的道具要好一些，珍贵道具获得几率上升。此后随连锁数上升，连锁等级还会得到提升，在50连锁左右达到最高，此时打倒敌人掉下是一枚大金币，其中除了珍贵道具或多个道具外，还可能是全体HP回复、附加有益的状态等积极效果。如有可能的话，请尽量连锁杀敌。

基本能力

升级会增加HP的最大值以及MP的上限，除此之外，还会增加几种基本能力。ちから即力量，影响物理攻击力；魔力影响的是魔法的效果和攻击力；活力是本作引入的一个新概念，影响的是对于障害状态的抵抗力；スピード即速度，影响的是ADB槽的上涨速度，决定了行动的快慢。至于攻击、防御、魔法防御、回避、魔法回避这几项能力与角色自身能力无关，而是武器与防具的能力数值表现，具体请参看以下的武器和防具部分。



自己打自己 在应势制宜中可设定攻击自己或同伴。其实手动操作也可以实现。方法是在选择敌方目标时按一下L1或R1键就行了。比如要使用魔法デスペル消除同伴的狂战士状态时就要用这种方法。对不死系敌人用回复魔法也可以这样操作。

经验值与LP

消灭敌人可取得一定的经验值和LP。取得经验值后会升级，以提升角色的基本能力。而消费LP可用来学习执照，执照系统的相关内容我们会在后面为各位详细讲解。战斗队员可以获得经验值和LP，待机队员无法获得经验值，但可以获得LP。队员HP为0时即为战斗不能状态，如队长战斗不能就会强制要求更换队长。当队员战斗不能，或名字为白色，即没有被锁定或锁定敌人，没有做出移动以外的动作时，就可以更换下场。战斗队员全部阵亡并不会马上GAME OVER，队伍中的待机队员可替换战斗不能的同伴出场。只有当队伍中所有的队员全部死亡或被石化，才会出现GAME OVER画面。死亡的队员无法获得经验值和LP。战队仅1人时，获得经验值是二人战队的2倍，三人战队的3倍，但LP获得量不变。另外，打倒《FFXII》中所有的BOSS和一些特殊的敌人，都只会取得LP，不会得到经验值。

陷阱的应对

在战斗场景中会有一些看不见的陷阱存在，但只要让战斗队员中有人进入ライブラ状态，那么就可以看到红色的陷阱了。陷阱的效果一般是损伤HP或是追加障害状态，游戏后期出现的陷阱甚至有一击必杀的可怕威力，所以时常使用并不消耗什么的ライブラ是很有必要的。需要注意的是，在一些狭窄的通道上，有时也会有陷阱。就算队长绕开了，队员也有

可能踩上陷阱而殃及全队，此时就应该把队员全部调成待机，队长一人行动，目标会小很多。而使用浮游魔法，可以使陷阱失效，倒是个比较彻底的办法。

GAMBIT 因势制宜

因势制宜系统(ガンビット)是一个十分具有开创性的系统。如果玩家对这个系统有充分的认识，并能在战略方面设置得当，那么完全可以在平常的战斗中不开启战斗菜单，大大增强了战斗的流畅度和爽快感。

基本构成

设置因势制宜需要进入队伍菜单中的ガンビット选择，选择角色后，我们可以看到一些战略槽，每根槽都

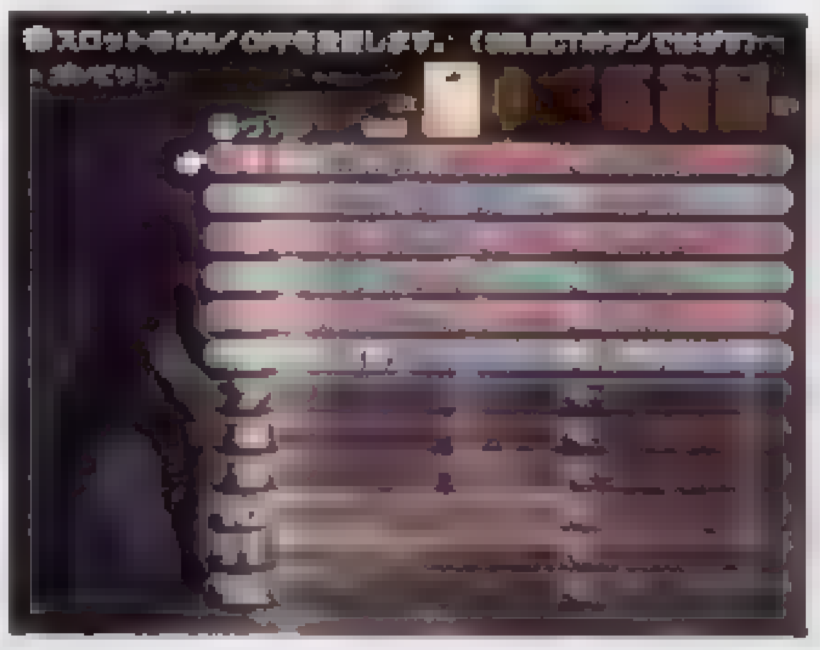
可以设置一种行动。每个角色最初的战略槽只有3根，通过学习执照盘上的ガンビット执照，就可以增加战略槽，最多可增加至12根。每根槽从左往右可分为三个部分，第一部分可选择本条因势制宜战略的开关以及优先顺序；点入第二部分可选择动作实行的条件，绿色表示针对同伴的动作条件，红色表示对敌方，黄色表示对自己；第三部分为具体动作，分为普通攻击、使用魔法、使用道具和使用技巧这几大类，已经取得的魔法、道具和技巧均可在具体动作中进行设置。

基础运用

因势制宜在设置完成后，需要选择开启，而战斗菜单中也要将ガンビット一项调成ON。队长除了移动之外，完全可以开启因势制宜，利用设定好的战略来进行战斗。从实际运用来说，我们可以将队长设为"对眼前的敌人实行普通攻击"，队员设为"对队长攻击的目标实行普通攻击"，这样就可以在走到敌人面前时由队长带队攻击，队员并不会主动攻击，惹来些不必要的麻烦。另外，设定在队员体力不足或中障害状态时使用回复道具或魔法，同伴死亡时使用复活道具或魔法等战略都十分常用，在遇到强敌的场合，也就不必手忙脚乱地进行回复了。根据敌人的弱点设定因势制宜属于上级者向的研究内容，今后有机会我们可以慢慢探讨。

组合原则

因势制宜的组合有点像是造句，比如说动作条件是"HP＜60％の味方"，而具体动作设为"ケアルダ"，那么其意思就是"当我方队员中有人HP小于60%时，就对其使用回复魔法ケアルダ。"动作条件为"リーダーの敌"，具体动作为"盗む"，那么就是"对队长攻击的敌人实行偷盗技巧。"以对同伴和对自己的动作条件起始，那么战略槽就是蓝色的；以对敌动作条件起始，那么槽就呈红色，可谓一目了然。



因势制宜还有一个优先原则，序号越靠前的战略，会被我方成员优先执行。比如说第1条战略槽为"对队长攻击的敌人实行普通攻击"，第2条是"对我方HP小于70%的成员使用某个回复道具"，那么在队长有攻击目标时，而又有队员HP小于70%时，此成员会优先执行第1条，在队长的目标敌人被消灭后才会执行第2条。哪怕玩家设定了12条因势制宜，也依然会以此类推地按先后顺序来实行各条命令。

需要注意的是，对我方不利的因势制宜，队员也会无条件执行，比如"我方成员HP小于10%时就用某个黑魔法攻击"或是"对HP小于1000的敌人使用回复魔法"之类的战略，只要开启，那队员也是会执行的，其后果可想而知。还有一种没有意义的因势制宜，比如"对中了猛毒状态的我方队员使用解除石化状态的金の针"就完全没有效果。所以一定要避免设置那些不利和无效化的因势制宜。

取得方法

因势制宜中的动作条件共有222个，取得方法主要是在ガンビット商店购买，有时也会在宝箱中取得。但因为动作条件会根据游戏的进程逐步出现在商店中，在游戏后期可以全部购买到，所以并不需要太在意会否遗漏一路上宝箱中的动作条件。

STATUS 状态说明

"《FF》系列"和很多RPG一样，战斗中设有很多附加状态，这些状态有些会造成有利局面，有些则是不利的效果。而状态对于敌我双方的来说都是同样成立的，可善加利用。

障害状态

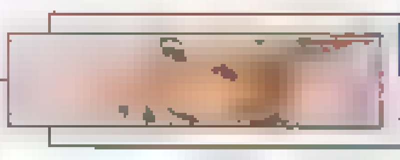
状态大至分为二类，第一种可称之为"障害状态"，均会出现一些对战斗不利的效果，一般需要使用特定的道具和白魔法才能够解除。睡眠、混乱、猛毒、ドンアク、ドンムブ和スロウ都会在一定时间后自动解除，睡眠和混乱在受到一次攻击后就会解除。战斗不能时，部分障害状态并不会随死亡而消失。在记录点以及传送点处，可以解除所有的障害状态。

效果状态

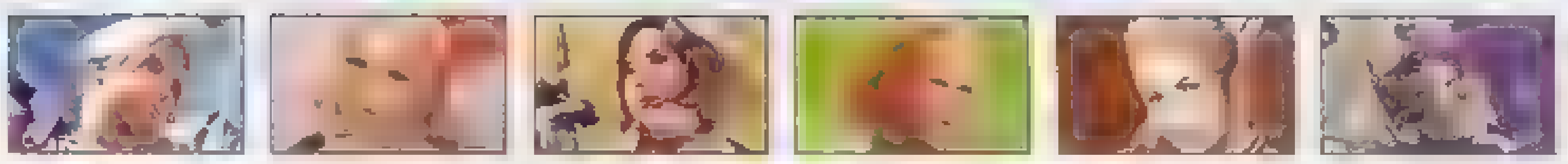
效果状态都会随时间而消失，一般来说对己方有利。需要注意的是魔法反射状态对回复系魔法也是反射的，这一点有时会造成不小的麻烦。而おとり、逆转和狂战士只能算是中性的状态，并不是对我方完全有利，需要合理地进行利用。很多敌人和BOSS身上都附加有效果状态，可使用白魔法デスペル或デスペガ来消除。自己身上的效果状态也可用同样方法消除。

特殊状态

特殊状态只有两种。濒死状态一般针对的是敌人，濒死的敌人攻防能力会有所增加，有些敌人和BOSS还会在濒死时使用强力技巧，所以一定要多加小心。次元狭隙目前只发现BOSS恶魔之墙会使用，战斗后不会自动回复，只有在记忆点处才能令消失的同伴归队。补充一点，当队员被换下场时，所有状态的有效时间都会停止，在没有碰到记忆点时，各种状态都不会消失。



敌人打敌人 敌人与敌人之间有时也会发生战斗，比如在游戏中出现的霸王龙就会吞食附近的狼。霸王龙吃6～10匹狼就会升级，最高升至[illegible]9级。如果将其消灭，就可以获得1831点经验值和2点LP，经验值相当于400匹狼的总和。



因势制宜动作条件一览

动作条件	价格	解说
味方1人	50	以任意一名同伴为目标
リーダー	50	以队长为目标
ヴァン	/	以梵为目标
アーシェ	/	以艾雪为目标
フラン	/	以芙兰为目标
バルフレア	/	以巴尔福雷为目标
バッシュ	/	以巴修为目标
パンネロ		以潘妮罗为目标
最もHPが低い味方	/	以体力最低的同伴为目标
最も武器の強い味方	/	以武器攻击力最高的同伴为目标
最も物理防御低い味方	/	以物理防御力最低的同伴为目标
最も魔法防御が低い味方	/	以魔法防御力最低的同伴为目标
HP<100%の味方	50	以HP小于100%的同伴为目标
HP<90%の味方	50	以HP小于90%的同伴为目标
HP<80%の味方	50	以HP小于80%的同伴为目标
HP<70%の味方	50	以HP小于70%的同伴为目标
HP<60%の味方	50	以HP小于60%的同伴为目标
HP<50%の味方	50	以HP小于50%的同伴为目标
HP<40%の味方	50	以HP小于40%的同伴为目标
HP<30%の味方	50	以HP小于30%的同伴为目标
HP<20%の味方	50	以HP小于20%的同伴为目标
HP<10%の味方	50	以HP小于10%的同伴为目标
MP<100%の味方	50	以MP小于100%的同伴为目标
MP<90%の味方	50	以MP小于90%的同伴为目标
MP<80%の味方	50	以MP小于80%的同伴为目标
MP<70%の味方	50	以MP小于70%的同伴为目标
MP<60%の味方	50	以MP小于60%的同伴为目标
MP<50%の味方	50	以MP小于50%的同伴为目标
MP<40%の味方	50	以MP小于40%的同伴为目标
MP<30%の味方	50	以MP小于30%的同伴为目标
MP<20%の味方	50	以MP小于20%的同伴为目标
MP<10%の味方	50	以MP小于10%的同伴为目标
「战斗不能」の味方	50	以战斗不能状态的同伴为目标
「石化」の味方	50	以石化状态的同伴为目标
「石化中」の味方	50	以石化中状态的同伴为目标
「ストップ」の味方	50	以ストップ状态的同伴为目标
「睡眠」の味方	50	以睡眠状态的同伴为目标
「混乱」の味方	50	以混乱状态的同伴为目标
「死の宣告」の味方	50	以死の宣告状态的同伴为目标
「くらやみ」の味方	50	以くらやみ状态的同伴为目标
「猛毒」の味方	50	以猛毒状态的同伴为目标
「沉默」の味方	50	以沉默状态的同伴为目标
「スリップ」の味方	50	以スリップ状态的同伴为目标
「オイル」の味方	50	以オイル状态的同伴为目标
「逆转」の味方	50	以逆转状态的同伴为目标
「ドンアク」の味方	50	以ドンアク状态的同伴为目标
「ドンムブ」の味方	50	以ドンムブ状态的同伴为目标
「スロウ」の味方	50	以スロウ状态的同伴为目标
「ウイルス」の味方	50	以ウイルス状态的同伴为目标
「おとり」の味方	50	以おとり状态的同伴为目标
「プロテス」の味方	50	以プロテス状态的同伴为目标
「シェル」の味方	50	以シェル状态的同伴为目标
「ヘイスト」の味方	50	以ヘイスト状态的同伴为目标
「ブレイブ」の味方	50	以ブレイブ状态的同伴为目标
「フェイス」の味方	50	以フェイス状态的同伴为目标
「リフレク」の味方	50	以リフレク状态的同伴为目标
「透明」の味方	50	以透明状态的同伴为目标
「リジェネ」の味方	50	以リジェネ状态的同伴为目标
「浮游」の味方	50	以浮游状态的同伴为目标
「狂战士」の味方	50	以狂战士状态的同伴为目标
「バブル」の味方	50	以バブル状态的同伴为目标
「濒死」の味方	50	以濒死状态的同伴为目标
残り≥10コなら味方へ	100	某道具拥有10个以上时对任意同伴使用
リーダーの敌		以队长攻击的敌人为目标
目の前の敌		以眼前的敌人为目标
敌1体	50	以任意一个敌人为目标
リーダーを狙う敌	100	以攻击队长的敌人为目标
自分を狙う敌	100	以攻击自己的敌人为目标
味方を狙う敌	100	以攻击同伴的敌人为目标
最も远い敌	50	以离自己最远的敌人为目标
最も近い敌	50	以离自己最近的敌人为目标
最もHPが高い敌	50	以HP最高的敌人为目标
最もHPが低い敌	50	以HP最低的敌人为目标
最もHPmaxが高い敌	50	以HP最大值最高的敌人为目标
最もHPmaxが低い敌	50	以HP最大值最低的敌人为目标
最もMPが高い敌	50	以MP最高的敌人为目标
最もMPが低い敌	50	以MP最低的敌人为目标
最もMPmaxが高い敌	50	以MP最大值最高的敌人为目标
最もMPmaxが低い敌	50	以MP最大值最低的敌人为目标

动作条件	价格	解说
最もレベルが高い敌	50	以等级最高的敌人为目标
最もレベルが低い敌	50	以等级最低的敌人为目标
最も力が高い敌	50	以力量最高的敌人为目标
最も力が低い敌	50	以力量最低的敌人为目标
最も魔力が高い敌	50	以魔力最高的敌人为目标
最も魔力が低い敌	50	以魔力最低的敌人为目标
最もスピードが高い敌	50	以速度最高的敌人为目标
最もスピードが低い敌	50	以速度最低的敌人为目标
最も物理防御が高い敌	50	以物理防御力最高的敌人为目标
最も魔法防御が高い敌	50	以魔法防御力最高的敌人为目标
HP≥100000の敌	50	以HP大于等于10万的敌人为目标
HP≥50000の敌	50	以HP大于等于5万的敌人为目标
HP≥10000の敌	50	以HP大于等于1万的敌人为目标
HP≥5000の敌	50	以HP大于等于5000的敌人为目标
HP≥3000の敌	50	以HP大于等于3000的敌人为目标
HP≥2000の敌	50	以HP大于等于2000的敌人为目标
HP≥1000の敌	50	以HP大于等于1000的敌人为目标
HP≥500の敌	50	以HP大于等于500的敌人为目标
HP<100000の敌	50	以HP小于10万的敌人为目标
HP<50000の敌	50	以HP小于5万的敌人为目标
HP<10000の敌	50	以HP小于1万的敌人为目标
HP<5000の敌	50	以HP小于5000的敌人为目标
HP<3000の敌	50	以HP小于3000的敌人为目标
HP<2000の敌	50	以HP小于2000的敌人为目标
HP<1000の敌	50	以HP小于1000的敌人为目标
HP<500の敌	50	以HP小于500的敌人为目标
HP=100%の敌	50	以HP为100%的敌人为目标
HP≥70%の敌	50	以HP大于等于70%的敌人为目标
HP≥50%の敌	50	以HP大于等于50%的敌人为目标
HP≥30%の敌	50	以HP大于等于30%的敌人为目标
「石化中」の敌	50	以石化中状态的敌人为目标
「ストップ」の敌	50	以ストップ状态的敌人为目标
「睡眠」の敌	50	以睡眠状态的敌人为目标
「混乱」の敌	50	以混乱状态的敌人为目标
「死の宣告」の敌	50	以死の宣告状态的敌人为目标
「くらやみ」の敌	50	以くらやみ状态的敌人为目标
「猛毒」の敌	50	以猛毒状态的敌人为目标
「沉默」の敌	50	以沉默状态的敌人为目标
「スリップ」の敌	50	以スリップ状态的敌人为目标
「オイル」の敌	50	以オイル状态的敌人为目标
「逆转」の敌	50	以逆转状态的敌人为目标
「ドンアク」の敌	50	以ドンアク状态的敌人为目标
「ドンムブ」の敌	50	以ドンムブ状态的敌人为目标
「スロウ」の敌	50	以スロウ状态的敌人为目标
「ウイルス」の敌	50	以ウイルス状态的敌人为目标
「プロテス」の敌	50	以プロテス状态的敌人为目标
「シェル」の敌	50	以シェル状态的敌人为目标
「ヘイスト」の敌	50	以ヘイスト状态的敌人为目标
「ブレイブ」の敌	50	以ブレイブ状态的敌人为目标
「フェイズ」の敌	50	以フェイズ状态的敌人为目标
「リフレク」の敌	50	以リフレク状态的敌人为目标
「リジェネ」の敌	50	以リジェネ状态的敌人为目标
「狂战士」の敌	50	以狂战士状态的敌人为目标
「濒死」の敌	50	以濒死状态的敌人为目标
「火」に弱い敌	500	以火属性为弱点的敌人为目标
「雷」に弱い敌	500	以雷属性为弱点的敌人为目标
「冰」に弱い敌	500	以冰属性为弱点的敌人为目标
「土」に弱い敌	500	以土属性为弱点的敌人为目标
「水」に弱い敌	500	以水属性为弱点的敌人为目标
「风」に弱い敌	500	以风属性为弱点的敌人为目标
「圣」に弱い敌	500	以圣属性为弱点的敌人为目标
「暗」に弱い敌	500	以暗属性为弱点的敌人为目标
「火」を吸收しない敌	250	以火属性吸收的敌人为目标
「雷」を吸收しない敌	250	以雷属性吸收的敌人为目标
「冰」を吸收しない敌	250	以冰属性吸收的敌人为目标
「土」を吸收しない敌	250	以土属性吸收的敌人为目标
「水」を吸收しない敌	250	以水属性吸收的敌人为目标
「风」を吸收しない敌	250	以风属性吸收的敌人为目标
「圣」を吸收しない敌	250	以圣属性吸收的敌人为目标
「暗」を吸收しない敌	250	以暗属性吸收的敌人为目标
アンデットの敌	100	以不死系的敌人为目标
飞行タイプの敌	100	以飞行类的敌人为目标
もしHP=100%なら	100	自己HP全满时以眼前敌人为目标
残り≥10コなら敌へ	100	某道具有10个以上时对敌人使用
もし「くらやみ」なら	100	当自己为くらやみ状态时以眼前的敌人为目标
もし「沉默」なら	100	当自己为沉默状态时以眼前的敌人为目标
もし「ブレイブ」なら	100	当自己为ブレイブ状态时以眼前的敌人为目标
もし「フェイス」なら	100	当自己为フェイス状态时以眼前的敌人为目标
もし「濒死」なら	100	当自己为濒死状态时以眼前的敌人为目标

动作条件	价格	解说
もしMP≥90%なら	100	当自己的MP大于等于90%时以眼前的敌人为目标
もしMP≥70%なら	100	当自己的MP大于等于70%时以眼前的敌人为目标
もしMP≥50%なら	100	当自己的MP大于等于50%时以眼前的敌人为目标
もしMP≥30%なら	100	当自己的MP大于等于30%时以眼前的敌人为目标
もしMP≥10%なら	100	当自己的MP大于等于10%时以眼前的敌人为目标
もしMP<90%なら	100	当自己的MP小于90%时以眼前的敌人为目标
もしMP<70%なら	100	当自己的MP小于70%时以眼前的敌人为目标
もしMP<50%なら	100	当自己的MP小于50%时以眼前的敌人为目标
もしMP<30%なら	100	当自己的MP小于30%时以眼前的敌人为目标
もしMP<10%なら	100	当自己的MP小于10%时以眼前的敌人为目标
もしHP≥90%なら	100	当自己为HP大于等于90%时以眼前的敌人为目标
もしHP≥70%なら	100	当自己为HP大于等于70%时以眼前的敌人为目标
もしHP≥50%なら	100	当自己为HP大于等于50%时以眼前的敌人为目标
もしHP≥30%なら	100	当自己为HP大于等于30%时以眼前的敌人为目标
もしHP≥10%なら	100	当自己为HP大于等于10%时以眼前的敌人为目标
もしHP<90%なら	100	当自己为HP小于90%时以眼前的敌人为目标
もしHP<70%なら	100	当自己为HP小于70%时以眼前的敌人为目标
もしHP<50%なら	100	当自己为HP小于50%时以眼前的敌人为目标
もしHP<30%なら	100	当自己为HP小于30%时以眼前的敌人为目标
もしHP<10%なら	100	当自己为HP小于10%时以眼前的敌人为目标
自分自身	50	以自己为目标
HP<100%の自分	50	以HP小于100%的自己为目标
HP<90%の自分	50	以HP小于90%的自己为目标
HP<80%の自分	50	以HP小于80%的自己为目标
HP<70%の自分	50	以HP小于70%的自己为目标
HP<60%の自分	50	以HP小于60%的自己为目标
HP<50%の自分	50	以HP小于50%的自己为目标
HP<40%の自分	50	以HP小于40%的自己为目标
HP<30%の自分	50	以HP小于30%的自己为目标
HP<20%の自分	50	以HP小于20%的自己为目标
HP<10%の自分	50	以HP小于10%的自己为目标
MP<100%の自分	50	以MP小于100%的自己为目标
MP<90%の自分	50	以MP小于90%的自己为目标
MP<80%の自分	50	以MP小于80%的自己为目标
MP<70%の自分	50	以MP小于70%的自己为目标
MP<60%の自分	50	以MP小于60%的自己为目标
MP<50%の自分	50	以MP小于50%的自己为目标
MP<40%の自分	50	以MP小于40%的自己为目标
MP<30%の自分	50	以MP小于30%的自己为目标
MP<20%の自分	50	以MP小于20%的自己为目标
MP<10%の自分	50	以MP小于10%的自己为目标
「石化中」の自分	50	以石化中状态的自己为目标
「死の宣告」の自分	50	以死の宣告状态的自己为目标
「くらやみ」の自分	50	以くらやみ状态的自己为目标
「猛毒」の自分	50	以猛毒状态的自己为目标
「沉默」の自分	50	以沉默状态的自己为目标
「スリップ」の自分	50	以スリップ状态的自己为目标
「オイル」の自分	50	以オイル状态的自己为目标
「逆转」の自分	50	以逆转状态的自己为目标
「ドンムブ」の自分	50	以ドンムブ状态的自己为目标
「スロウ」の自分	50	以スロウ状态的自己为目标
「ウイルス」の自分	50	以ウイルス状态的自己为目标
「おとり」の自分	50	以おとり状态的自己为目标
「プロテス」の自分	50	以プロテス状态的自己为目标
「シェル」の自分	50	以シェル状态的自己为目标
「ヘイスト」の自分	50	以ヘイスト状态的自己为目标
「ブレイブ」の自分	50	以ブレイブ状态的自己为目标
「フェイス」の自分	50	以フェイス状态的自己为目标
「リフレク」の自分	50	以リフレク状态的自己为目标
「透明」の自分	50	以透明状态的自己为目标
「リジェネ」の自分	50	以リジェネ状态的自己为目标
「浮游」の自分	50	以浮游状态的自己为目标
「バブル」の自分	50	以バブル状态的自己为目标
「濒死」の自分	50	以濒死状态的自己为目标

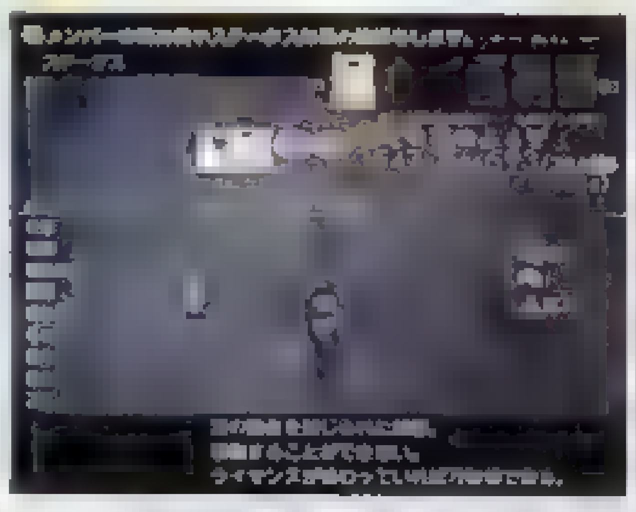
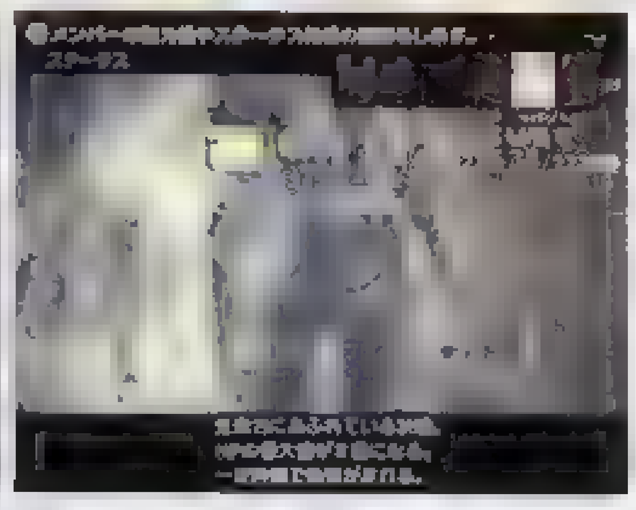
敌人名字的颜色 在观察或选择攻击目标时，左上角会显示敌人的信息，如果此时敌人的名字是蓝色的则表示以玩家现在的实力应该能轻松消灭，如果是黄色的则表示有挑战性，可能需要多用魔法和回复；红色表示强敌，最好不要去惹它。

状态一览表

障害状态	状态解说
战斗不能	死亡状态，无法再进行战斗
石化	变成石头，无法进行任何操作
石化中	头上出现倒计时，倒数结束即为石化状态
ストップ	停止状态，行动完全中止
睡眠	无法进行任何操作，防御力低下
混乱	无法操作，并会攻击自己或同伴
死の宣告	头上出现倒计时，倒数结束即为战斗不能
くらやみ	盲目状态，物理攻击命中率下降
猛毒	每隔一段时间损失一定的HP
沉默	不能使用魔法
スリップ	HP徐徐降下状态，体力不断下降
オイル	油污状态，受到火属性攻击伤害值增加
ドンアク	除移动外什么操作都不能进行
ドンムブ	不能移动，但可以进行其他操作
スロウ	缓慢状态，速度下降
ウイルス	病毒状态，HP最大值不断减少

效果状态	状态解说
ライブラ	侦察，可以看到敌人的情报并发现陷阱，对部分敌人无效
プロテス	物理防御力上升
シエル	魔法防御力上升
ヘイスト	加速状态，速度上升
ブレイブ	武器攻击力上升
フェイス	魔法攻击力上升
リフレク	魔法反射状态
透明	角色处于隐形状态
リジェネ	HP徐徐回复
浮游	漂浮状态，陷阱无效化
バブル	HP最大值变为2倍
おとり	靶子状态，敌人只针对一个人进行攻击
逆转	回复和伤害的情况倒转
狂战士	攻防能力大增，但只会普通攻击，且无法操作

特殊状态	状态解说
濒死	体力1/10以下，身体会闪红光
次元狭隙	角色掉入次元的狭隙，从队伍中消失

在一个角色身上可以中多种障害状态，这样的话可真是生不如死啊！同样，效果状态也可以附加多个，在进入BOSS战前先加上一些有益的状态是不错的战术。

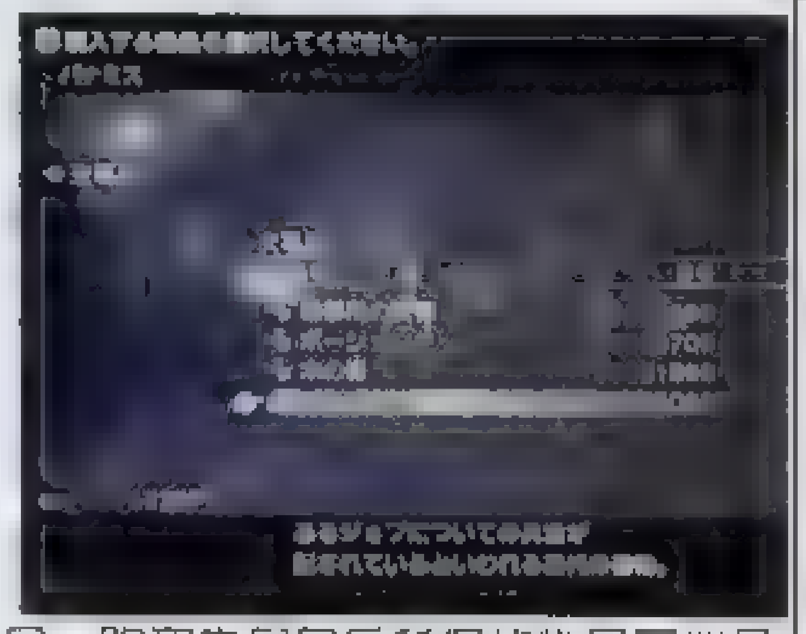
ITEM 道具解说

消费道具

和很多RPG一样，“《FF》系列”的消费类道具有一个特点，就是在游戏进入中期，特别是习得白魔法之后，其作用就不那么明显了，以至于在游戏后期会积累下大量道具。不过在游戏初期，道具依然是回复HP以及障害状态的主要手段。而且道具的使用速度要比魔法快得多，有时比魔法更有效率。而且游戏中会有一些不能使用魔法的场合，所以道具依然会有它的用武之地。在城镇或村落中无法使用道具。（下表中无价格的道具在普通商店中无法买到）

金钱和交易品

在《FFXII》中，会直接掉落金钱的敌人很少，而在宝箱中获得的金钱并不固定，所以最主要的赚钱方法是卖掉从怪物身上偷得或掉落的交易道具。这些无法使用的道具品种各异，价格不等，一般来说，越是强悍的敌人身上的道具就越昂贵。因此，在通过一片战斗区域后，如果想花钱“血拼”，将队员们武装一番，那么我们要做的第一件事就是卖出这些战利品，但注意别把传送道具和野菜都卖光了。卖出一定数量和一定品种的交易道具，在商店中就会出现一些交易品，购买交易品后所得的物品可能是消费道具、武器、防具、饰品或是重要物品，一些珍贵的装备就是从交易品中获得的。由于交易品的品种极为丰富，但只看名字并不一定知道会得到什么物品，请各位冒险者参看以下是交易品价格和获得物品一览。

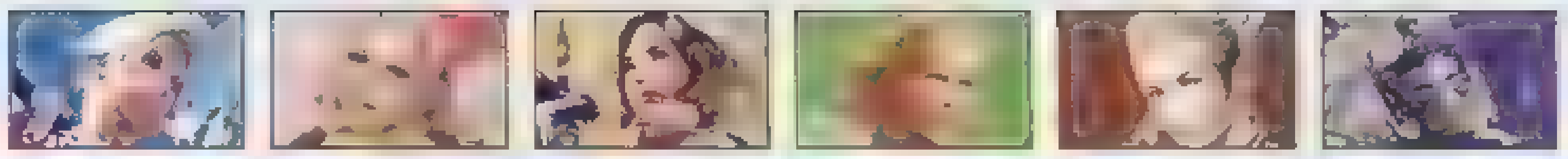


道具名称	价格	效果
ポーション	70	我方一人HP少量回复
ハイポーション	210	我方一人HP回复
エクスポーション	630	我方一人HP大量回复
エーテル	222	我方一人MP少量回复
ハイエーテル	/	我方一人MP大量回复
エリクサー	/	我方一人HP和MP回复至最大值
ラストエリクサー	/	我方全员HP和MP回复至最大值
万能药	400	我方一人障害状态回复
フェニックスの尾	250	我方一人战斗不能状态回复
金の针	100	我方一人石化或石化中状态回复
やまびこ草	50	我方一人沉默状态回复
毒消し	50	我方一人猛毒状态回复
目药	50	我方一人くらやみ状态回复
目覚まし时计	50	我方一人睡眠状态回复
あぶらとり纸	50	我方一人オイル状态回复
クロノスの泪	50	我方一人ストップ状态回复
气付け药	50	我方一人混乱状态回复
ワクチン	200	我方一人ウイルス状态回复
バッカスの酒	120	我方一人处于狂战士状态
赤い牙	/	对范围内的敌人进行火属性攻击
青い牙	/	对范围内的敌人进行冰属性攻击
白い牙	/	对范围内的敌人进行雷属性攻击
ダークの魔片	/	相当于使用魔法ダーク
ウォータの魔片	/	相当于使用魔法ウォータ
エアロの魔片	/	相当于使用魔法エアロ
ホーリーの魔片	/	相当于使用魔法ホーリー
デジョンの魔片	100	相当于使用魔法デジョン
バランスの魔片	/	相当于使用魔法バランス
ヘイスガの魔片	/	相当于使用魔法ヘイスガ
コラプスの魔片	/	相当于使用魔法コラプス
リフレガの魔片	/	相当于使用魔法リフレガ
パニシガの魔片	/	相当于使用魔法パニシガ
レビテガの魔片	/	相当于使用魔法レビテガ
サビのかたまり	6	对敌方一人造成伤害
ダークマター	/	对范围内的敌人造成伤害

交易品名称	价格	获得物品
ポーションパック	70	ポーション×2
魔法の欠片	99	ホーリーの魔片
毒消しセット	100	毒消し×3
目药セット	100	目药×3
シンプルな上着	180	クロムレザー
强めの酒	240	バッカスの酒×3
メッキされた盾	270	エスカッション
クロノスの泪パック	333	クロノスの泪×10
フェニックスの尾セット	400	フェニックスの尾×2
かんたん救护セット	450	フェニックスの尾×2/ポーション×2
忍者の靴	450	ギリーブーツ
死者の靴	450	クイスモイトの靴
羽根の生えた靴	450	フェザーブーツ
魔法の欠片	499	コラプスの魔片
おきづきセット	540	ハイポーション×4 气付け药×2
革制の防具セット	580	レザープレイト レザーヘッドギア
剑山の弓矢	600	パラレルアロー/ショートボウ
ポーションセット	700	ポーション×5/あぶらとり纸×3/金の针
背水のハーネス	800	バトルハーネス
燃えている牙	980	赤い牙×5
远い日の思い出	999	石ころ×99
ワクチンパック	999	ワクチン×10
铁でできた剑	1080	アイアンソード
ハイポーションパック	1111	ハイポーション×10
轻めの枪	1260	ジャベリン
お目覚めセット	1280	フェニックスの尾×5，目覚まし时计×5
魔法の欠片	1480	ウォータの魔片×5
サバイバルセット	1500	毒消し×12/目药×12/やまびこ草×12
狙击用の铳弹	1680	サイレント弹/カペラ
木の棒	1800	サイレンスパイル
常备药品セット	1980	ワクチン×8/气付け药×16
不死鸟のささやき	2222	フェニックスの尾×10
水玉の铳弹	2980	アクアバレット ヴェガ

交易品名称	价格	获得物品
かんたん救急セット	2980	フェニックスの尾 ハイポーション×3
金色の装饰品	3150	金のアミュレット
旅人の装备	3280	羽根付き帽子/旅人の法衣
鸟のストラップ	3600	ほろろの根付
细身のたいまつ	3800	炎の矢/ロングボウ
ヌルヌルした液体	4000	エーテル
赤のコーディネイト	4280	レッドキャップ/ブリガンダイン
エクスポーションパック	4444	エクスポーション×10
赤黒い剑	4500	ブラッドソード
弱々しい光	4500	ファイアフライ
大きな手袋	4500	ブレイザー
燃えている剑	4680	フレイムタン
铁でできた棒	4780	铁棒
惑わしの衣装	5400	ラミアのティアラ/妖术师の服
格斗家の衣装	5480	ねじりはちまき 柔术道着
レンジャーの弓矢	5480	ロングシャフト/クロスボウ
格斗家の装饰品	5940	格斗のアンバー
不死鸟の心意气	5980	フェニックスの尾×25
空洞の弓矢	6280	バンブーアロー/ログスリーの弓
金色の装备	6780	ゴールドヘルム/ゴールドアーマー/ゴールドシールド
神秘的な杖	7200	云の杖
ポーションボックス	7480	ポーション×30/ハイポーション×20/エクスポーション×10
水玉の爆弹	7800	ウォーターボム
忍者の衣服	8330	黑头巾 黑装束
甲罗でできた首轮	8370	亀のチョーカー
みがかれた防具	8400	ブルゴネット/シールドアーマー/アイスシールド
不死鸟の暴走	8750	フェニックスの尾×50
ギザギザの忍刀	9000	影缝い
土色の铳弹	9080	ソイルショット/アルデバラン
轻くて丈夫な服	[illegible]30	[illegible]/アダマンベス[illegible]
毒の爆药	[illegible]30	[illegible]ジオニーテ
まがまがしい盾	980[illegible]	デモンズシールド
狩人の弓矢	9980	ストーンシャフト/クロスリカーブ

宝箱内的道具 本作中的宝箱在打开之后，经过一段时间会重新出现，此时可以再次在同一位置的宝箱内取得道具或金钱。只是第一次在宝箱内取得的物品是固定的，而之后就变为随机的了。想在宝箱内获得好道具可以装备饰品ダイヤの腕轮。



交易品名称	价格	获得物品
生命の结晶	9999	大アルカナ
战斧	10350	フランシスカ
油の爆药	10625	オイルボム　アスピーテ
目つぶしの弓矢	11220	ブラックシャフト/ハンティングボウ
いびつな剑	11250	ダイヤソード
フォークのような枪	11250	トライデント
破坏力のある爆药	12000	キャステラノ　ス
ドロドロした液体	12000	ハイエーテル
高级な棒	12150	象牙の棒
あざやかな盾	12420	ベネチアプレート
魔力の兜	12800	魔力のシシャーク
やる气のでる防具	13780	チャクラバンド/力だすき
武士の刀	13800	雨のむら云
ツーヘッドナイフ	13800	ゾーリンシェイプ
细身の骑士剑	14000	セーブザクィーン
きらびやかな指轮	14400	オパールの指轮
丈夫な战斗服	14800	マクシミリアン
あざけりの剑	14800	デスブリンガー

交易品名称	价格	获得物品
谜の物体	14999	ダークマター
月の女神の矢	15000	アルテミスの矢
化石の弹	15000	石化弹
贯きの矢	15000	グランドボルト
贯通の铳弹	15200	风のペネトラテ/スピカ
蛇型の忍刀	15200	おろち
金色の战斧	15200	ゴールドアックス
封印の枪	15300	グングニル
月の女神の弓	15800	アルテミスの弓
冻った弓矢	17200	冻て云の矢/ペルセウスの弓
魔人の装备	17800	魔人の帽子/魔人の胸当て
かく乱用の爆药	17800	混乱玉/マールコニーデ
スカウトの弓矢	17800	タイムシャフト/ベネトレーダー
黑铁色の剑	17800	ブレイクブレイド
チェーン	17820	バブルチェーン
はやての靴	18000	エルメスの靴
プラチナ制の装备	19120	プラチナヘルム/プラチナアーマー/プラチナシールド
最新式の猎铳	19800	アルクトゥルス

交易品名称	价格	获得物品
蛇の宝石	19999	サーペンタリウス
至高の一振り	21600	デュランダル
黑の装备	22800	黑の假面　黑のローブ
白の装备	22800	白の假面/白のローブ
究极の宝剑	22800	アルテマブレイド
植物制の防具	24650	ローレルクラウン/ラバーコンシャス
大いなる存在	29997	灵帝の魂
至高の金属	29997	玉钢
愈しのかぶり物	30000	ねこみみフード
咒われた首饰り	30000	ニホパラオア
圣者の秘药	36000	エリクサー
蝎	60000	蝎のしっぽ
银色の弓	60000	宿命のサジタリア
魔物の髭	60000	鲸の髭
しもふりの剑	65535	トロの剑
神秘の秘药	108000	ラストエリクサー
おぞましい壶	250000	カノープスの壶
名刀工の一品	350000	マサムネ
ヒマワリの花	600000	トゥルヌソス

WEAPON 兵器谱

《FFⅫ》中的武器共有17种之多，其能力和威力计算方式均有所不同，与传统RPG中的武器在设计理念上有很大区别，并不是攻击力高的武器伤害值就一定大，敬请仔细阅读以下部分。

1 普通型

类型特点 使用者的力量影响武器的威力，但目标的防御力越大时伤害值越小

包含武器 片手剑/两手剑/枪/ボウガン/ロッド

片手剑是游戏中比较常用的一种武器，单手武器可以装备盾是其优势，但攻击力相对来说不高；两手剑攻击力比较出众，只是强力的两手剑均不是购买就能获得的，要满足一些特定的条件方能取得；枪的回避不高，攻击力又普遍不如单手剑，又不能装盾，因此实用度不高；远程武器ボウガン(弩)的攻击力不突出，又属于普通型武器，遇到高防御力的敌人难以有所发挥；ロッド(魔杖)的攻击力，不适合于用物理攻击，其增加魔力和MP最大值的特性显然是为魔法角色准备的。

2 防御无视型

类型特点 武器的威力与目标的防御力高低无关

包含武器 铳/计算尺

铳的武器攻击力不高，还要装备专用的子弹，回避力固定为10，不算高，但目标防御力无视以及远程攻击的特点使铳在远程武器中具有很高的实用性，只是枪的攻击速度有些慢；计算尺的特性十分怪异，攻击力很低，而且会给受攻击者附加有利的效果状态，实在不是战斗中可以依赖的武器。

3 魔力型

类型特点 使用者的魔力影响武器威力，魔力越高，伤害越大

包含武器 刀/杖/メイス

刀属于两手武器，不能装盾，武器攻击力比较一般，较为奇怪的是刀的攻击力居然受魔力高低影响；看杖武器最高不足50的攻击力，就知道杖不适合用于普通攻击，魔力方面有所提升，可增加魔法的威力；メイス(杵)虽说是单手武器，但比较没特点，攻击力又不高，几乎可以不使用。

4 速度重视型

类型特点 使用者的速度影响武器的威力，速度越高，伤害越大

包含武器 ダガー/忍刀/弓

ダガー(匕首)与片手剑一样可以装备盾牌，但攻击力普遍不如片手剑，不过在武器上大都附加了障害状态，而且匕首攻击动作也比较快，因此还值得一用；忍刀的种类比较少，攻击力偏低，虽然武器附加较高的回避，但所有忍刀均带暗属性，遇上不死系的敌人可就惨了；弓与铳一样都是远程武器，也需要安装专用的箭才能使用，因为角色的基本能力中速度的提升比较缓慢，所以后期弓的威力往往不如铳。

5 一击型

类型特点 最大攻击力非常高，但伤害值波动很大

包含武器 斧/ハンマー/ハンディボム

斧和ハンマー(锤)的特点十分接近，都可以打出同等攻击力其他武器两倍左右的伤害，但其攻击力极不稳定，从几十点伤害到几千点都有可能出现，运气至上的东西总让人觉得不踏实；ハンディボム(榴弹炮)虽说是远程武器，但攻击力远不如斧锤，攻击速度慢，又是讲“人品”的一击型武器，基本可以放弃使用。

6 魔法防御型

类型特点 伤害值的大小与目标的魔法防御力高低反比

包含武器 棒

比较令人意外的是，棒系武器在游戏中前期还有不错的实用度，因为以目标的魔法防御力决定攻击力就会有一些不确定的因素，不能从武器本身的攻击力来看待武器的强弱。而棒均带有25点的回避力，比很多盾的回避效果都高，是值得尝试的武器类型。

武器补充说明

和传统的RPG不同，本作中的武器并非购买或是取得后就能够装备，需要在执照盘中取得相应武器的执照才能装备，防御也是同样道理，这一点会给初玩《FFⅫ》的玩家带来不小的麻烦，所以请注意购买画面上方的角色头像是否亮起，如呈灰色就说明此装备尚未获得执照，不要急着购买。

武器分为单手和两手两种，单手武器可装备盾，以增加回避率，武器又可分为近战和远程两大类，弓、弩、铳、榴弹炮为远程武器，其他均为近战武器，近战武器的普通攻击无法打到飞

行系的敌人，所以队伍中最好有一两个远程武器的使用者。

事实上游戏中还有第18种武器，那就是双拳，把角色的武器拆下来，就能够使用“拳头”了——只是威力就……不必抱太大期望了。

新商品追加 当流程进入后期时，在东ダルマスカ沙漠的道具店、西ダルマスカ沙漠的道具店、空中都市ビュエルバ的道具店以及バルハイム地下道的道具店等处会追加新的商品，其中包括几个强力的魔法，可别错过了。

片手剑	价格	攻击力	回避	属性/效果
ミスリルソード	/	13	5	/
ブロードソード	400	15	5	/
ロングソード	700	19	5	/
ミスリルブレイド	/	22	5	/
アイアンソード	1200	22	5	/
ゾーリンブレイド	1700	29	5	/
古代の剣	2400	35	5	石化中
ブラッドソード	5000	41	5	スリップ
ローエングリン	4500	47	5	
フレイムタン	5200	53	5	火
エビルスレイヤー	6000	59	5	
アイスブランド	7000	65	5	冰
プラチナソード	9000	70	5	
バスタードソード	11000	75	5	/
ダイヤソード	12500	80	5	/
ルーンブレイド	14500	85	5	/
デスブリンガー	16000	90	5	战斗不能
ブレイクブレイド		95	0	
デュランダル	/	99	5	/

两手剑	价格	攻击力	回避	属性/效果
契约の剑	/	30	30	
霸王の剑		30	30	
クレイモア	10500	82	10	
ディフェンダー	13000	91	35	/
セーブザクィーン	15500	100	10	/
ラグナロク		109	10	ドンムブ
アルテマブレイド		118	10	
エクスカリバー	/	128	10	圣
トロの剑	/	130	50	圣
トウルヌソル		140	25	

刀(两手)	价格	攻击力	回避	属性/效果
虎彻	3800	50	5	
备前长船	4800	54	5	
小鸟丸	5600	58	5	
孙六兼元	6600	62	5	
村雨	8500	66	5	
菊一文字	10500	70	5	
邪迎八景	12500	74	5	/
雨のむら云	15000	78	5	风
ムラマサ	/	84	5	
マサムネ		93	5	

[illegible](两手)	价格	攻击力	回避	属性/效果
阿修罗	5600	51	20	暗
樱淋り	7000	56	20	暗
影缝い	10000	62	20	暗 スロウ
甲贺忍刀	/	67	20	暗
伊贺忍刀	/	67	20	暗
おろち		72	20	暗 ドンアク
柳生の漆黑	/	80	20	暗

枪(两手)	价格	攻击力	回避	属性/效果
ジャベリン	1400	30	8	
スピアー	2200	36	8	
パルチザン	3500	42	8	
ヘビーランス	4800	48	8	スロウ
雷の枪	5800	54	8	雷
オベリスク	7500	60	8	/
ハルバード	10000	66	8	/
トライデント	12500	72	8	冰
ホーリーランス	14500	78	8	圣
グングニル	17000	84	8	火
龙の髭	/	91	8	/
最强の矛		150	8	

棒(两手)	价格	攻击力	回避	属性/效果
坚の棒	1300	27	25	
サイプレスパイル	2000	33	25	土
バトルバンブー	3200	39	25	/
麝香勺	4300	45	25	/
铁棒	5300	51	25	スロウ
六角棒	6800	57	25	/
ゴクウの棒	9000	63	25	/
エアリアル	11200	69	25	风
象牙の棒	13500	75	25	/
翟棒	16200	81	25	/
八角棒	/	88	25	/
鲸の髭	/	108	25	/

弓(两手)	价格	攻击力	回避
ショートボウ	500	17	0
银の弓	1000	22	0
エイビスキラー	1500	27	0
キラーボウ	2000	33	0
ロングボウ	3000	39	0
エルフィンボウ	4200	45	0
ロクスリーの弓	5200	51	0
石の弓	6000	57	0
バーニングボウ	7500	63	0
里切りの弓	10000	69	0
与一の弓	12500	75	0
ペルセウスの弓	14500	81	0
アルテミスの弓	/	87	0
宿命のサジタリア	/	93	0

弓用矢	价格	攻击力	属性/效果
オニオンアロー	100	1	/
パラレルアロー		2	
炎の矢	/	1	火
バンブーアロー	/	2	猛毒
雷の矢	/	2	雷
一击の矢	/	3	战斗不能
冻て云の矢	/	4	冰
アルテミスの矢	/	5	土

[illegible](两手)	价格	攻击力	回避
ボウガン	3800	40	5
クロスボウ	5200	46	5
パラミナボウ	6600	52	5
クロスリカーブ	9500	58	5
ハンティングボウ	12500	64	5
ペネトレーター	15500	70	5
ガストラフェデス		76	5

[illegible]用矢	价格	攻击力	属性/效果
オニオンシャフト	100	1	
ロングシャフト		1	スロウ
ストーンシャフト		1	ドンアク
鉛のクォーラル	/	2	ドンムブ
ブラックシャフト	/	2	くらやみ
タイムシャフト	/	2	死の宣告
アガザイ	/	3	スリップ
グランドボルド	/	4	/

[illegible](两手)	价格	攻击力	回避
アルタイル	500	6	10
カヘラ	1400	10	10
ヴェガ	2400	14	10
シリウス	4000	18	10
ベテルギウス	5400	22	10
ラス・アルゲティ	7000	26	10
アルデバラン	10000	30	10
スピカ	13000	34	10
アンタレス	16000	39	10
アルクトゥルス		44	10
フォーマルハウト		50	10

[illegible]用弹	价格	攻击力	属性/效果
オニオンバレット	100	1	/
サイレント弾		1	沉默
アクアバレット	/	3	水
ナパームショット	/	3	火
ツイルショット	/	2	土/くらやみ
风のペネトラテ	/	4	风
ダークショット	/	4	暗
石化弹	/	3	石化中

杖(两手)	价格	攻击力	魔力	回避	属性/效果
オークスタッフ	400	18	2	8	/
サクラの杖	800	24	3	8	/
魔法使いの杖	1500	30	4	8	/
炎の杖	2400	33	4	8	/
雷の杖	2400	33	4	8	/
冰の杖	2400	33	5	8	/
ゴールドスタッフ	3500	38	6	8	/
裁きの杖	5700	43	7	8	ストップ
云の杖	8000	48	7	8	/
贤者の杖	/	46	8	8	/

[illegible](单手)	价格	攻击力	回避	属性/效果
ハンドアックス	2200	47	6	/
ブロードアックス	4200	59	6	/
スラッシャー	6000	71	6	/
ハンマーヘッド	9500	83	6	/
フランシスカ	11500	89	6	/
グレートアックス	15500	101	6	
ゴールドアックス	18000	110	6	

[illegible](单手)	价格	攻击力	回避	属性/效果
フレイル	3300	53	2	/
ウォーハンマー	5200	65	2	
スレッジハンマー	7500	77	2	ドンアク
モーニングスター	13500	95	2	/
蝎のしっぽ	/	119	2	/

[illegible](单手)	价格	攻击力	回避	属性/效果
ダガー	200	14	5	
メイジマッシャー	700	19	5	沉默
アサシンダガー	1400	25	5	战斗不能
チョッパー	2200	31	5	スリップ
マインゴーシュ	3500	38	34	
グラディウス	4800	45	5	风
アベンジャー	6000	52	5	狂战士
オリハルコン	8500	59	5	スロウ
プラチナメッサー	11500	66	5	ドンムブ
ゾーリンシェイプ	15000	73	5	风
ダンジューロ		80	5	/

[illegible]	价格	攻击力	魔力	回避	属性/效果
ロッド	1500	30	1	6	
蛇のロッド	2100	34	2	6	冰
愈しのロッド	3000	13	2	6	リジェネ
大地のロッド	3300	38	2	6	土
パワーロッド	4500	44	3	6	
天空のロッド	6200	50	2	6	/
ホーリーロッド		53	2	6	圣
フェイスロッド		24	3	6	フェイス

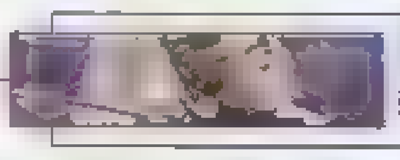
[illegible](单手)	价格	攻击力	回避	属性/效果
メイス	1800	24	4	/
ブロンズメイス	3000	30	4	/
ブージ	4100	36	4	/
マイター	5000	42	4	水
棘のメイス	6500	48	4	猛毒
错乱のメイス	8800	54	4	混乱
时限のメイス	11800	60	4	死の宣告
メイスオブゼウス	/	66	4	/
グランドメイス		72	4	

计算尺(单手)	价格	攻击力	回避	属性/效果
计算尺	4000	5	25	プロテス
バルガースケール	5500	10	25	シェル
マルチスケール	8000	15	25	ブレイブ
クロススケール	11000	20	25	透明
千分のノギス	14000	26	25	ヘイスト
ユークリッド定规		35	25	バブル

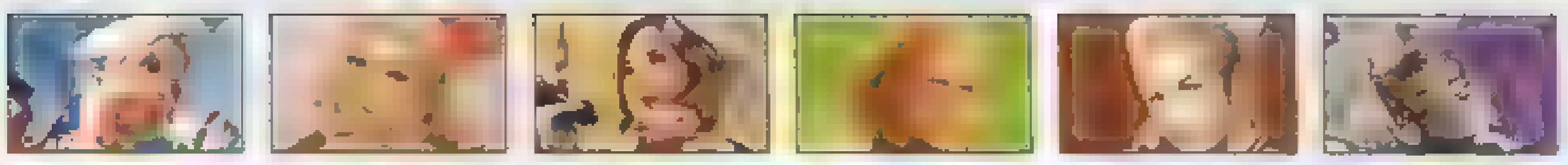
[illegible](两手)	价格	攻击力	回避
ブリニートロイデ	5800	50	0
ヘジオニテ	8500	58	0
アスピーデ	12000	66	0
マールコニーデ	16000	75	0
ブルカノ式	/	85	0

[illegible]用弹	价格	攻击力	属性/效果
オニオンボム	100	1	/
ポイズンボム	/	2	猛毒
スタンボム	/	2	ストップ
オイルボム	/	3	オイル
混乱玉	/	4	混乱
恶臭ボム	/	2	スリップ
ウォーターボム	/	5	水
キャステラーノス		6	/

注：无价格武器均不能在一般商店中购买，一般是在交易品、任务或后期迷宫的宝箱内获得。

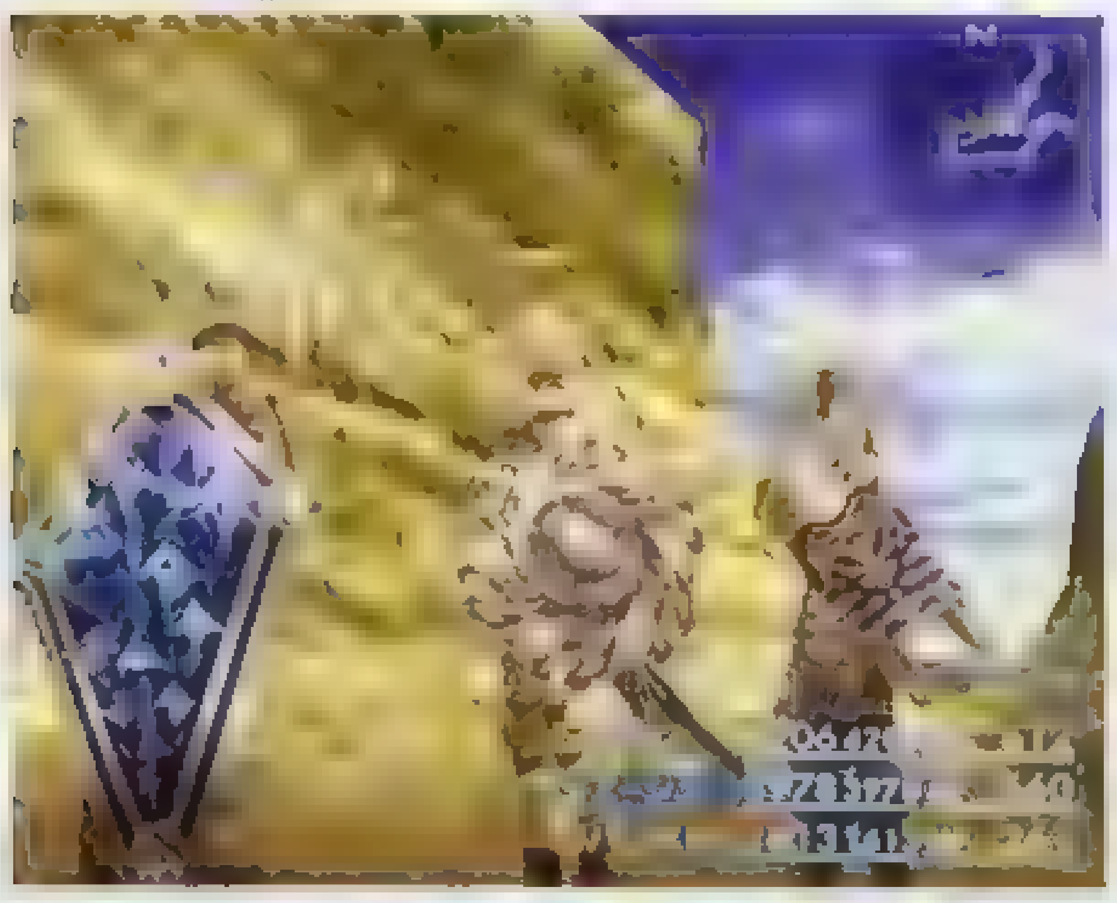


怪物图鉴 进入队伍菜单的クランレポト选第2项便可看到怪物图鉴。凡被消灭的敌人者会在图鉴中出现，敌人身后的数字表示还要消灭相同的敌人N只，就能在资料中追加新的内容。有些内容相当有趣，有一定日语基础的玩家不妨看一下。



ARMOR 防具榜

防具按部位分可分为盾、头防具、体防具以及饰品，而头防具和体防具又可分为轻装备、重装备和魔装备。盾只有在装备单手武器时才能够装备，其效果主要是可以一定几率防御物理攻击，少数盾牌有魔法防御的效果。头防具主要增加的是魔法防御力，而体防具则主要增加物理防御力。除防具本身的防御力外，轻装备的主要特点是可以增加HP的最大值，魔装备增加的是魔力，重装备增加的是力量。在防具执照的学习上可按实际情况和个人喜好考虑角色的发展方向。(无价格的武器和防具均不能在商店内直接购买)



盾	价格	[illegible]	[illegible]	属性/效果
エスカッション	300	6	0	/
皮の盾	600	8	0	/
バックラー	1000	10	0	/
ブロンズシールド	1200	12	0	/
ラウンドシールド	1600	14	0	/
シェルシールド	/	5	0	永久シェル效果
ゴールドシールド	2100	16	0	
アイスシールド	2500	16	0	冰伤害减半
フレイムシールド	3200	16	0	火伤害减半
ダイヤシールド	3900	18	0	/
プラチナシールド	5300	20	0	
ドラゴンシールド	6000	23	0	土伤害无效
クリスタルの盾	7200	25	10	
源氏の盾	/	30	5	/
カエサルプレート	8300	27	0	/
イージスの盾	9600	13	50	
デモンズシールド	11200	40	0	暗属性吸收
ベネチアプレート		24	25	雷变为弱点
最强の盾		50	0	雷无效
血涂られた盾		90	0	永久猛毒+スリップ+スロウ

头防具(轻)	价格	魔防	HP	属性/效果
革の帽子	100	4	10	/
ヘッドギア	200	5	20	
ヘッドガード	300	6	30	
レザーヘッドギア	500	8	40	
角付きの帽子	700	10	50	/
バラクンバ	1000	12	90	力量+1
ウォーワーカー	1400	14	110	/
グリーンベレー	1900	16	130	速度+3
レッドキャップ	2500	18	150	活力+3
ねじりはちまき	3200	20	170	力量+2
パイレットギア	4000	23	230	/
ゴーグルマスク	4900	26	270	くらやみ无效
アダマン帽	5900	29	310	火伤害减半/冰变为弱点
シャコーハット	7000	32	350	速度+3
チャクラバンド	8100	34	390	力量+2
シーフの帽子	9300	36	460	速度+4
魔人の帽子	10700	38	530	魔力+2
シャプロンの帽子	12400	40	600	/
ローレルクラウン	14500	42	680	
リジェネモリオン	/	44	370	永久リジェネ 活力+4
デュエルマスク		45	800	力量+2

头防具(魔)	价格	魔防	魔力	属性/效果
木绵の帽子	100	4	2	/
魔法のカーチ	200	5	2	MP+5
とんがり帽子	300	6	2	/
トプカプ-帽	500	8	3	/
カロ型の帽子	700	10	3	/
三角帽子	1000	12	4	
闪光魔帽	1400	15	4	速度+3
羽根付き帽子	1900	18	4	
魔导士の帽子	2500	21	5	MP+10
ラミアのティアラ	3200	25	4	活力+7
魔术师の帽子	4000	29	6	MP+20
黑头巾	4900	33	5	速度+4
アストラカーン	5900	37	6	
大地の帽子	7000	41	7	HP+80
ヒュブノクラウン	8100	44	7	力量+2
金の发饰り	9300	47	7	活力+8
司祭の帽子	10700	50	6	速度+5
黑の假面	12400	53	8	暗吸收
白の假面	14500	56	8	圣吸收
黄金のスカラー	16000	58	10	速度+3
サークレットー		60	10	力量+2

[illegible]	价格	魔防	[illegible]	属性/效果
レザーヘルム	500	5	2	/
ブロンズヘルム	700	6	2	/
サーリット	1000	7	3	/
アイアンヘルム	1400	9	3	/
バルビュータ	1900	11	4	/
フライングヘルム	2500	13	5	速度+3
ゴールドヘルム	3200	15	5	/
ブルゴネット	4000	17	4	/
クロスヘルム	4900	19	5	/
ボーンヘルム	5900	22	6	暗伤害减半/圣变为弱点
ダイヤヘルム	7000	25	7	活力+3
钢铁のダイサー	8100	28	7	速度+4
プラチナヘルム	9300	31	8	/
巨人の兜	11000	33	8	HP+150
ドラゴンヘルム	12500	35	9	HP+70
源氏の兜	/	37	9	魔力+4
魔力のシャーク	15000	39	11	魔+5
グランドヘルム	/	40	12	/

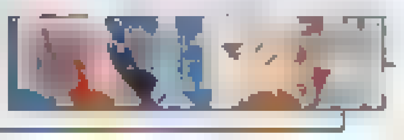
体防具(轻)	价格	防御	HP	属性/效果
革の服	100	4	10	
クロムレザー	200	5	20	/
レザーブレイト	300	6	30	/
ブロンズの胸当て	500	8	40	/
チェインプレイト	700	10	50	力量+1
ホンチョ	1000	12	100	风伤害减半
バルキーコート	1400	14	120	
サバイバルベスト	1900	16	140	活力+5
ブリガンダイン	2500	18	160	/
柔术道着	3200	20	180	力量+2
バイキングコート	4000	23	240	水伤害无效
メタルジャーキン	4900	26	280	/
アダマンベスト	5900	29	320	火伤害减半/冰变为弱点
バレルコート	7000	32	360	
力だすき	8100	34	400	力量+2
忍びの衣	9300	36	470	速度+3
魔人の胸当て	10700	38	540	魔力+2
ミネルバビスチェ	12400	40	610	/
ラバーコンシャス	14500	42	700	雷伤害无效
ミラージュベスト	/	45	800	活力+10/速度+10
ブレイブスーツ		40	10	永久ブレイブ效果

[illegible]	价格	防御	[illegible]	属性/效果
木绵の服	100	4	1	/
メディアスの服	200	5	2	
シルクの服	300	6	2	/
キリム织の服	500	8	3	/
羊饲いのボレロ	700	10	3	
魔法使いの服	1000	12	4	MP+5
咏唱のジェラーバ	1400	14	4	活力+5
旅人の法衣	1900	16	5	
魔道士の服	2500	18	6	MP+10
妖术师の服	3200	2	7	活力+10
魔术师の服	4000	2[illegible]	8	MP+20
黑装束	4900	2[illegible]	6	速度+3
カ マニョール	5900	29	7	
マディーンの衣	7000	31	8	/
碧玉のガウン	8100	33	8	/
大地の衣	9300	35	8	HP+100
クリリカルガウン	10700	37	9	/
白のローブ	13500	38	10	/
黑のローブ	13500	38	10	/
光のスティフォス	16000	39	12	活力+10
ローブオブロード	/	40	15	力量+5

[illegible]	价格	防御	[illegible]	属性/效果
レザーアーマー	500	6	2	
ブロンズアーマー	700	7	2	
スケールアーマー	1000	9	3	速度+3
アイアンアーマー	1400	11	3	/
リネンキュラッサ	1900	13	4	/
チェインメイル	2500	16	3	/
ゴールドアーマー	3200	20	4	
シールドアーマー	4000	24	5	永久プロテス效果
デモンズメイル	4900	29	5	活力+3
ボーンメイル	5900	34	6	暗伤害减半/圣变为弱点
ダイヤアーマー	7000	39	7	活力+5
リフレクトメイル	8100	43	6	永久リフレク效果
プラチナアーマー	9300	47	7	/
キャラビニエール	11000	50	8	魔力+2
ドラゴンメイル	12500	53	8	HP+100
源氏の铠	/	56	9	魔力+3/カウンター上升
マクシミリアン	17000	58	9	速度+6/魔防+1
グランドアーマー	/	61	12	/

饰品	价格	效果
オルアケアの腕轮	250	HP+25
トルマリンの指轮	300	猛毒无效
バングル	500	永久ライブラ效果
サッシュ	500	スロウ状态无效
フェザーブーツ	500	永久浮游效果
アーガイルの腕轮	600	くらやみ状态无效
ジャックブーツ	600	ドンムブ状态无效
黑带	600	ドンアク状态无效
ギリーブーツ	700	オイル状态无效
アームガード	800	濒死状态时物理防御力上升
蔷薇のコサージュ	800	沉默无效
西阵の带	800	睡眠状态无效
クイスモイトの靴	800	スリップ状态无效
バトルハーネス	1000	对敌人的攻击以普通攻击反击
钢铁の膝当て	1000	防御+1/トラップ状态回避
舫结びのカロン	1000	混乱无效
ガントレット	1200	盾的回避率上升
ふわふわミトラ	1200	石化中状态无效
铜のゴルゲット	1500	濒死状态时攻击力上升
革のゴルゲット	1500	濒死状态时魔力上升
盗贼のカフス	3000	偷到的道具数量增加，并有机会获得珍惜道具
玛瑙の指轮	3000	天气对属性的影响无效化
ブレイザー	3200	HP全满时攻击力上升
魔法の手袋	3200	HP全满时魔力上升
ヒスイのカラー	3300	容易回避敌人的攻击
ほろろの根付	4000	回复系道具的效果上升
金のアミュレット	4500	获得LP为原来的2倍
ファイアフライ	5000	获得经验值为0
离のティペット	5000	获得经验值为原来的2倍
パワーリスト	5200	力+2/ストップ状态无效
格斗のアンバー	6600	双手均为空手时攻击力上升
ルビーの指轮	8500	永久リフレク效果
カメオのベルト	9000	攻击的成功率提高
龟のチョーカー	9300	消费金钱使用自己还不能使用的魔法
オパールの指轮	16000	对手的魔法反射状态无效
守りの指轮	18000	防御+6/魔防+5/永久リジェネ效果
バブルチェーン	19800	永久バブル效果
ダイヤの腕轮	20000	在宝箱中取得的道具变得更好
エルメスの靴	20000	永久ヘイスト效果
ニホパラオア	30000	药系道具的效果逆转
ねこみみフード	30000	活力+20/速度+50
インディゴ蓝		魔法的成功率提高
贤者の指轮		圣伤害吸收 MP消费减半
源氏の小手	/	魔力+2 连击概率上升
リボン	/	各种异常状态无效化
女神の魔石	/	魔防+3 MP一直为0
人造破魔石	/	全属性伤害减半/永久沉默效果
晓の断片		魔防+20 MP一直为0

空贼的秘密小屋 进入队伍菜单的クランレポト选第3项便可进入，只要满足一定条件，小屋中就会多一个[illegible]。这[illegible]称号收集，喜欢挑战的玩家都来布置一下这间有趣的小屋吧。

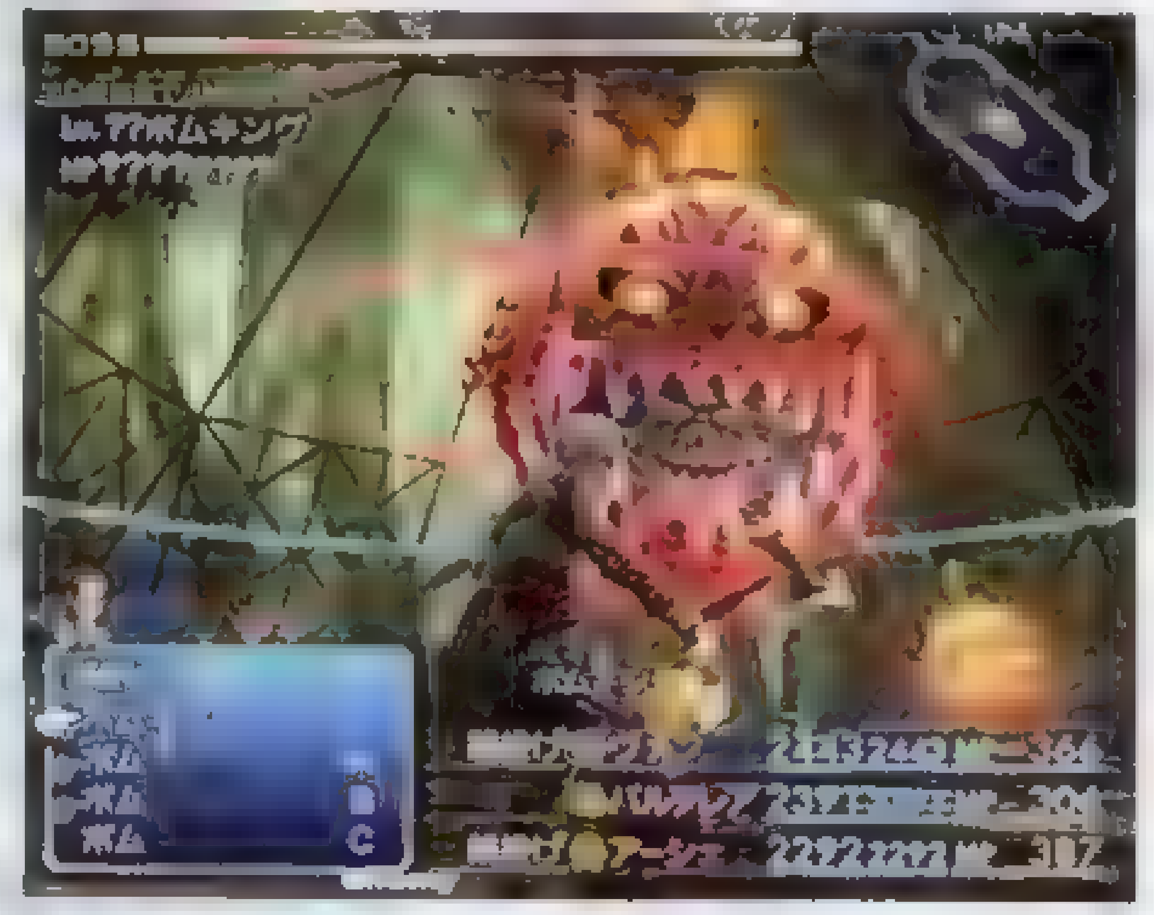


MAGIC&SKILL 魔法与特技

魔法与特技的习得需要两个条件同时成立，一个是需要在执照盘中获得某个魔法和特技的执照，另一个是需要在魔法和特技商店中购入该魔法或特技，这样才能在战斗中使用相应的魔法和特技。魔法和特技只需购买一次即为全员拥有，但未获得执照者仍不能使用。使用魔法需要耗费MP，MP除了通过道具回复，在行走时也会在走出一定步数后缓慢回复，在ミスト浓度高的地方，MP的回复速度会加快。在执照盘中习得攻击敌人和被攻击MP回复的技巧后，MP回复的机会会变得比较多。特技一般不需要耗费MP，但很多特技的成功率不高，不少特技的实用价值值得考量。要注意的是，魔法和特技使用时间要比普通攻击长。魔法 共分为5类：白魔法是以回复、复活为主圣属性魔法；黑魔法以带有属性的攻击系魔法为主；时空魔法的效果主要与速度、时间、空间有关；绿魔法是为队员追加有利效果、给敌人附加障害效果的状态系魔法；里魔法则以暗属性的魔法和重力魔法为主。在战斗菜单的まほう・わざ下的子菜单中，会按照白、黑、时空、绿、里、技的顺序分列魔法与特技。以下是全部魔法和特技效果一览。

（注：钱投げ所使用的金钱数量等于我方队员现有HP的总和，对敌伤害亦为相同数值，但NPC角色的HP不算在内。全队HP总和超过1万时，均按9999点计算，范围内有多个敌人时，伤害值平分。步数攻击与时间攻击在使用后，步数与时间均会重新计算。）

特技	价格	效果
盗む	1600	偷取敌人身上的道具，不会影响道具的掉落
ライブラ	500	令自己处于侦察状态
密猎	7000	让濒死的敌人消失变为道具，但无法获得经验值和LP
应急处置	700	使濒死状态的我方一人的HP回复，对非濒死状态的队员使用无效
远隔攻击	7100	近战武器可以远离敌人进行攻击
算术	2048	连续攻击成功时的伤害值增加，没有使出连续攻击时无效
暗黑	6400	损耗自己的HP对敌人进行攻击
暗黑杀法	6800	攻击时附加くらやみ状态
劝诱	5000	敌方一人处于混乱状态
アキレス	8800	敌方一人的弱点属性随机增加一种
チャージ	1700	蓄气，成功时自己的MP少量回复，失败时MP变为0
MPHP	2000	损耗所有的MP回复我方一人的HP，回复量为MP的10倍
钱投げ	2000	损耗金钱对范围内的敌人造成的伤害
针千本	7000	对敌方一人造成1000点的伤害
苏生	10000	令一名同伴以HP全满状态复活，但使用者变为战斗不能状态
贴付	4500	敌方一人的状态与使用者相同
无作为魔	5000	对敌方一人随机使用一种黑魔法
步数攻击	6700	对范围内的敌人造成相当于区域内移动步数的伤害
时间攻击	2000	对范围内的敌人造成相当于区域内停留秒数的伤害
肉斩骨断	700	损失大量体力造成敌方一人即死
攻击破坏	3500	敌方一人的力量下降
魔攻破坏	3500	敌方一人的魔力下降
防御破坏	3800	敌方一人的物理防御力下降
魔防破坏	3600	敌方一人的魔法防御力下降



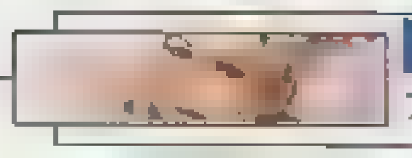
白魔法	价格	MP	效果
ケアル	200	8	我方一人HP少量回复
ケアルラ	1500	32	范围内的我方人员HP回复
ケアルダ	3200	28	我方一人HP大量回复
ケアルガ	11700	68	范围内的我方人员HP大量回复
フルケア	30600	98	范围内的我方人员HP回复到最大值
レイズ	1900	22	我方一人战斗不能状态回复
アレイズ	9700	50	我方一人战斗不能回复且HP为最大值
エスナ	2800	24	我方一人障害状态回复
エスナガ	14900	72	范围内的我方人员障害状态回复
ブラナ	200	8	我方一人くらやみ状态回复
ボキャル	300	8	我方一人沉默状态回复
ポイゾナ	200	8	我方一人猛毒状态回复
ストナ	800	12	我方一人石化或石化中状态回复
リブート	5800	20	我方一人ウイルス状态回复
デスペル	4500	16	敌方一人效果状态消除
デスペガ	8200	36	范围内的敌人效果状态消除
リジェネ	1900	16	一定时间内我方一人HP徐徐回复
ホーリー	11200	60	对敌单体进行圣属性的强力攻击

黑魔法	价格	MP	效果
ファイア	200	8	对敌方一人进行火属性攻击
サンダー	200	8	对敌方一人进行雷属性攻击
ブリザド	200	8	对敌方一人进行冰属性攻击
ウォータ	800	12	对敌方一人进行水属性攻击
エアロ	1200	16	对范围内的敌人进行风属性攻击
ファイラ	3000	18	对范围内的敌人进行火属性攻击
サンダラ	3000	18	对范围内的敌人进行雷属性攻击
ブリザラ	3000	18	对范围内的敌人进行冰属性攻击
バイオ	4900	24	对范围内的敌人进行追加スリップ状态的攻击
エアロガ	6800	38	对范围内的敌人进行风属性强力攻击
ファイガ	8200	42	对范围内的敌人进行火属性强力攻击
サンダガ	8200	42	对范围内的敌人进行雷属性强力攻击
ブリザガ	8200	42	对范围内的敌人进行冰属性强力攻击
ショック	9400	34	对敌方一人进行无属性强力攻击
クラウダ	11200	48	对范围内敌人进行追加スリップ状态的强力攻击
フレアー	11200	48	对敌方一人进行无属性的超强力攻击
アーダー	15600	60	对范围内的敌人进行火属性超强力攻击
コラプス	18100	70	对范围内的敌人进行无属性的超强力攻击

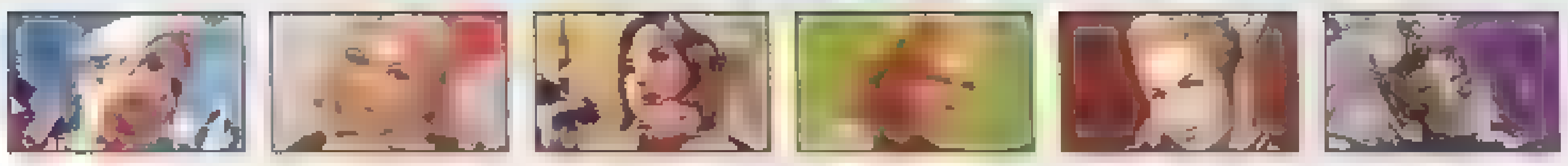
时空魔法	价格	MP	效果
ヘイスト	3400	20	我方一人行动速度提升
ヘイスガ	16600	70	范围内的我方人员行动速度提升
スロウ	200	8	敌方一人的行动速度下降
スロウガ	10400	24	范围内的敌人行动速度下降
ドンムブ	600	16	令范围内的敌人不能移动
ドンアク	600	16	令范围内的敌人不能攻击
ストップ	3700	20	敌方一人行动完全中止
リフレク	800	12	我方一人处于魔法反射状态
リフレガ	6800	24	范围内的我方人员处于魔法反射状态
レビテガ	2800	20	范围内的我方人员处于浮游状态
ブレイク	900	14	敌方一人处于石化中状态
カウント	3100	8	敌方一人处于死之宣告状态
バランス	1500	18	对范围内的敌人造成与使用者HP相差值的伤害
バヒール	1100	12	敌方一人HP徐徐减少
デジョン	1700	18	范围内的敌人消失

绿魔法	价格	MP	效果
プロテス	200	8	我方一人物理防御力上升
プロテガ	9400	36	范围内的我方人员物理防御力上升
シェル	300	8	我方一人魔法防御力上升
シェルガ	9900	40	范围内的我方人员魔法防御力上升
ブレイブ	5800	24	我方一人的武器攻击力上升
フェイス	5800	24	我方一人的魔法攻击力上升
ブライン	200	8	敌方一人的攻击命中率下降
ブライガ	6800	20	范围内的敌人攻击命中率下降
サイレス	400	8	敌方一人不能使用魔法
サイレガ	6800	22	范围内的敌人不能使用魔法
スリプル	700	10	敌方一人处于睡眠状态
スリプガ	7900	26	范围内的敌人处于睡眠状态
ポイズン	500	10	敌方一人处于猛毒状态
タクシク	4100	26	范围内的敌人处于猛毒状态
オイル	600	8	范围内的敌人被火属性攻击时伤害值增加

里魔法	价格	MP	效果
ダーク	500	10	对范围内的敌人进行轻微的暗属性攻击
ダーラ	5800	20	对范围内的敌人进行中等的暗属性攻击
ダーガ	9400	30	对范围内的敌人进行强力的暗属性攻击
グラビデ	2800	20	范围内的敌人损失体力最大值的1/4
グラビガ	6800	36	范围内的敌人损失体力最大值的1/2
リバース	7600	50	敌方一人处于逆转状态
バーサク	1000	10	我方一人的处于狂战士状态
コンフュ	1400	10	敌方一人处于混乱状态
デコイ	2500	10	令敌人集中攻击我方一人
デス	5200	30	敌方一人即死
バニシュ	4900	24	我方一人处于隐形状态
バニシガ	8700	60	范围内的我方人员处于隐形状态
バブル	3300	32	我方一人的HP最大值变为2倍
ドレイン	3200	18	吸收敌方一人的HP
アスピル	4000	2	吸收敌方一人的MP



空贼小屋内幕 1.偷盗成功50次以上，取得角色ヴァン和名声[illegible]ックワーカー。2.使用普通攻击300次以上，取得角色バルフレア和名声アサルトストライカー。3.使用魔法200次以上，取得角色フラン和名声マジカルシューター。



MISTKNUCKLE 必杀技

必杀技习得

《FF XII》的必杀技学名叫“ミストナック”，是一种针对一个敌人发动的强力攻击。游戏中共有6名角色，每人均可以习得三种“必杀技”，但需要开启执照盘中的ミストナック格子。必杀技格子共有18个，当一个角色开启其中一个必杀技格子后，其他角色的执照盘上这个格子就会消失，因为必杀技格子一般都在执照盘的边缘地带，所以必杀技学习的先后顺序有一定讲究，一般来说，个人喜欢用的角色优先学习必杀技，不一定需要实行平均主义。每个角色第一次学的必杀技为1级必杀技，第二次学的即为2级，第三次学的就是3级。学习1级必杀技后，MP全满时在MP数值下方会

显示一个黄色的气格，此时可使用1级必杀技，但会耗费全部MP；在学习2级必杀技后，角色的MP最大值变为现有最大值的2倍，MP全满时数值下方会显示两个黄气格，此时可使用2级必杀；学到3级必杀时MP可达到最大值的3倍，MP全满时为三个气格，可使用3级必杀。增加MP最大值可以说是学习必杀技的一大好处，只是使用必杀技时MP消耗过大也是一大弊端。

连携要领

使用必杀技时敌人完全不能行动，会出现华丽的演出效果，而在对付BOSS和强敌时能起到一发逆转的效果，伤害值可达到数万！其原理就在于必杀技的连携。

在第一个角色使用必杀技后，如果此时战斗队员中的任意一人满足使用必杀技的条件，那么就可以连续使用必杀技。在一个必杀技的动作开始时，只需在有效时间内根据画面右下角的提示按下相应的键便可形成连携。（△对应队中第一个角色，□对应第二个，×键是第三个）举个例子说，三名战斗成员都学会了3级必杀，且MP全满，那么从理论上说，如果3人都使用1级必杀，那么就可以形成9连击。但事实上，画面中出现的提示是随机的，连携的必杀技有可能是2级或3级的，那么气格会很快用完，不能形成高连击。不过要是运气好的话，有时会出现能量填充（カートリッジ）选项，此时应毫不犹豫地按下相应按键，以回复气格。如此一来，即便该角色MP已经耗尽，却依然可以使用必杀技。当提示栏全灰时，要迅速按下R2进行翻页，此时会随机出现另一些选项，如果出现填充或必杀技选项，并能及时按键，那么连技还能继续。必杀技连携总的反应时间为5秒钟，连携成功后时间暂停，但时间并不会回复，所以会越来越少。5秒时限结束连携就会中止。

使用心得

从目前必杀使用的经验来看，必杀技等级与连击数相比，还是后者对伤害值的影响更大，所以高连击是在一轮必杀技内造成更大伤害的思考核心。因此，这里推荐大家在使用必杀技时，起始技最好是选择低等级的必

杀技，可争取更多的连击机会。当然，在连携开始之后，按键的速度和翻页时的反应也是必备的技能。最后还要靠点运气，指望画面中多出现一些填充选项，那么要达到15连技以上也并非难事。另外，要想让必杀技的效率提升，可在战斗队员用过一次必杀技连携后换一个待机队员上场，然后由此人发动必杀。过后再换一个MP全满的队员上场……以此类推，那么一场战斗就可以连续使用4次必杀技。这种必杀车轮战术在BOSS战中颇为实用。一般在高连击过后，会自动追加一下范围内敌人的属性攻击，属性是随机的，有火、冰、水、土、雷、光等，但一般不会出现敌人的有利属性。这一下追加可为一轮必杀所形成的伤害值锦上添花。

全人物必杀技一览表

角色	等级	必杀技名	效果
梵	1	レッドスパイラル	以上升气流攻击敌人
	2	ディープハザード	以巨大的龙卷风攻击敌人
	3	メルトクリムゾン	以强劲的能量弹攻击敌人
巴尔福雷	1	略夺のコンパス	以六道光束攻击敌人
	2	宿命のボルトラン	以惊涛骇浪攻击敌人
	3	谋逆のアスペクト	以巨大的陨石攻击敌人
芙兰	1	乱命割杀掌	以乱拳猛烈攻击敌人
	2	强甲破点蹴	以锋利的脚刀攻击敌人
	3	破击冰狼波	以冰之波动攻击敌人
巴修	1	暗と暗黑の冲击	以暗黑的瘴气攻击敌人
	2	纷れ无き终焉	以重力磁场攻击敌人
	3	百鬼・烈日の破邪	以炎之刃攻击敌人
艾雪	1	北斗骨碎斩	以圣星之力攻击敌人
	2	圣光爆裂斩	以圣光爆发攻击敌人
	3	天鼓雷音稻妻斩	以强烈的雷击攻击敌人
潘妮罗	1	生杀与夺	以远古的舞蹈攻击敌人
	2	云散雾消	以空气之刃攻击敌人
	3	山紫水明	以空间破坏来攻击敌人

SUMMON 召唤兽

《FF》里的召唤兽因为拥有华丽的大招，所以一直都深受玩家喜爱。召唤兽系统每作都会变更，本作当然也不例外。本作一共有13只召唤兽，其中有5只是在主线剧情获得的。有了召唤兽之后，在执照盘上会追加使用召唤兽的执照，花费一定LP获得执照之后就可以在战斗菜单中选择ミストカート召唤了。个人习得召唤兽并没有数量限制，也就是说可以让一个人使用全部的召唤兽。

召唤兽可以像同伴那样进行战斗，但不能控制其行动。召唤后其他同伴就会消失，此时消灭的敌人经验值归召唤者一人所有。召唤兽的大招是对敌方全员的，但是否使用却得看运气。一定时间后，召唤兽会自动退场，如果召唤兽或召唤人被打成战斗不能状态的话，召唤兽也会消失。召唤兽也有等级设定，等级和必杀技类似，影响MP的消耗程度。以下是全部13种召唤兽的详细取得方法，注意剧情推进不够的话是无法进行的。由于非剧情取得的召唤兽均实力强劲，因此只推荐在游戏进入终盘后再去挑战。

右侧所列出的召唤兽均为在剧情中战胜后自动获得。

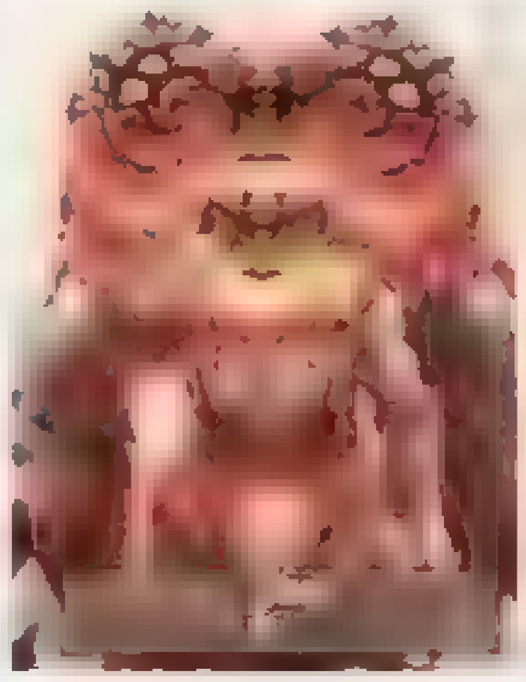
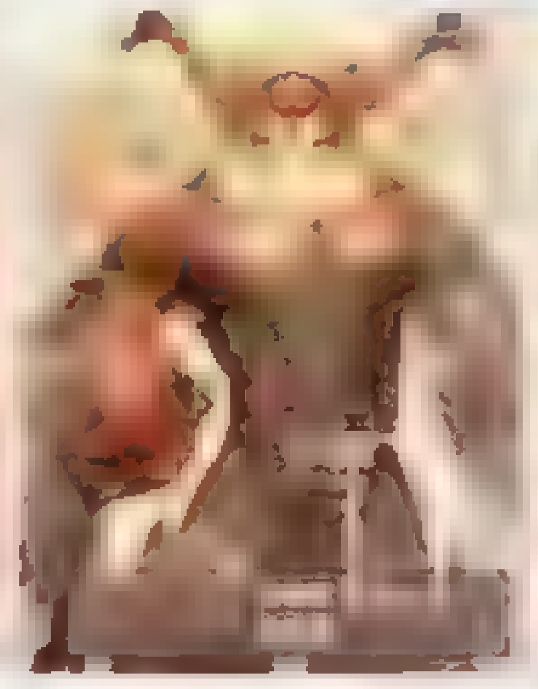
白羊座 魔人ベリアス 1级

狮子座 统制者ハシュマリム 2级

射手座 密告者シュミハザ 2级

水瓶座 暗黑の云ファムフリート 3级

双鱼座 背德の皇帝マティウス 1级

空贼小屋内容2 4.使用特技100次以上，取得角色ヴェイン和名声ライオットパフォーマー。5.打倒50[illegible]个敌人，取得角色[illegible]シュ和名声オーバーキラー。6.战斗时连锁达到50Chain以上，取得角色モンブラン和名声カトウエネイター。

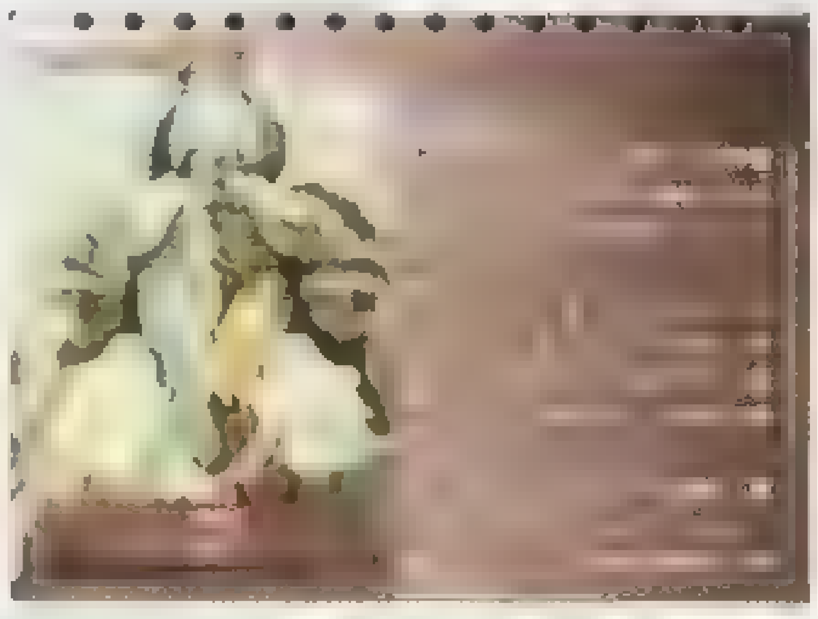
金牛座 轮回王カオス 3级

入手方法最为复杂的一只召唤兽。首先要去ナブレウス湿原·声を失った路找到マクレイオ，他会要玩家帮忙寻找两名弟子，这两名弟子分别在帝都アルケイディス和王都ラバナスタ。在帝都的魔法屋内可以找到一名弟子，他会要玩家去旧市街寻找月银のメダル。在旧市街与持有月银のメダル的人对话后，再回魔法屋告诉那名弟子，月银のメダル就会变为爱のメダル。

在王都ラバナスタ的ダラン家中

可以找到另一名弟子，他会要玩家去搜集分散在城内的3块碎片。取得第1块碎片须先完成"地下水路に消える"和"落としものにはモブがつく"这两个讨伐任务。完成前者去ダウンタウン的民家里可以取得一张写着"东 南东 东 南西 南东"的纸条，完成后者可以取得"水门のカギ"。两个条件都满足之后，来到ガラムサイズ水路的中央制御区画，按照纸条上的顺序先将所有水门打开，之后依次关11区、关4区、开11区、关3区、开4区，这样在水池对面就能捡到第一块碎片。

第2块碎片是完成"罪を许してモブは许さず！"讨伐任务后的奖励。而第3块碎片的入手方法非常繁琐，请大家按以下步骤行事：①跟ダラン家附近的フィロ对话。②到市中心的喷泉处与一位失去记忆的女性对话。③去バザー找一位商人交谈，得知首饰的买主是一位帝国兵。④去ダウンタウン的水路入口外的カイツ对话，得知碎片已被捡走。⑤去魔法店与帝国兵交谈，答应带那位女性来见他。⑥再与カイツ对话，得知フィロ有事。⑦再与フィロ对话就能找到那位女性，之后去魔法屋就能拿到第3块碎片了。把3块碎片都交给ダラン家的另一名弟子后，就能拼成勇气のメダル。不过我们的降服召唤兽之旅刚刚开始……接下来就可以回到ナブレウス湿原·声を失った路见マクレイオ了。发生事件之后，我们要去永远を见下ろす高台，这个地方须从ナブレウス湿原·まどろみへ诱う平原北部的隐藏通路上去。到了永远を见下ろす高台最上



部后会发生剧情，之后就可以去死都ナブディス。

死都ナブディス的敌人很强，而且没有记录点，所以能力不够的话就不要来送死了。这里有3扇打不开的门，用爱のメダル和勇气のメダル可以打开两扇门，在门里会分别遇到フューリー和フンババボス。将它们打败之后，能拿到力のメダル和地图。之后用力のメダル就能打开最后一扇门，里面就是轮回王カオス了。

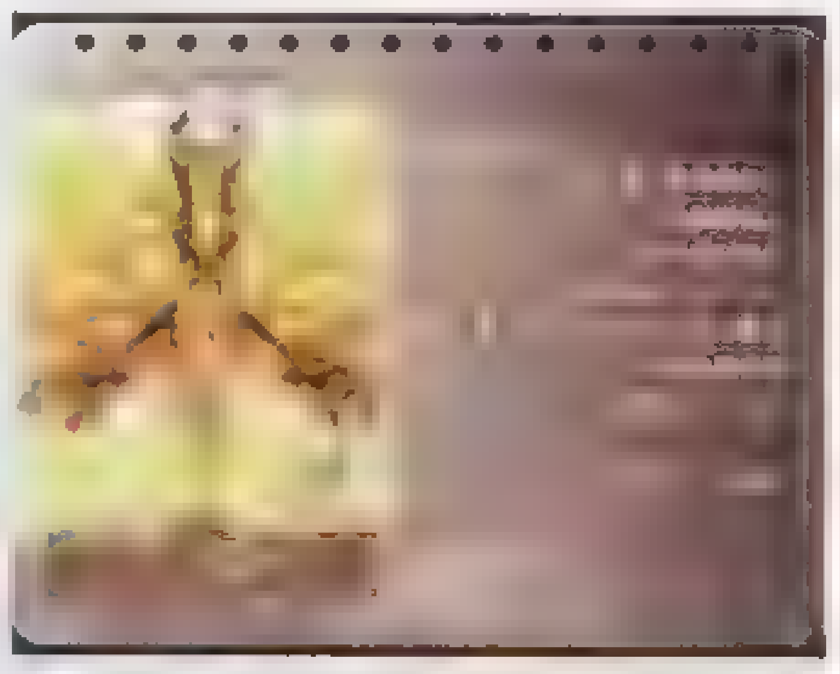
轮回王的属性为风，弱点属性是地，除スリップ外全异常状态无效，除地属性外全属性无效。更变态的是对战地形附加不能使用普通攻击的效果，因此只能用魔法和技去对付。

处女座 圣天使アルテマ 3级

回到古代都市ギルウェガン，来到水晶通路的最后，可以利用传送装置来到之前所不能来到的传送装置ＸＸ附近。这里需要寻找解除装置，打开之后会出现时限，在时限内调查挡住去路的魔法门就能将其打开。需要注意的是只能解除名字相同的魔法门，另外解除一次之后就时限就会消失，如果解除错误的话就要重新来过。可以根据时限的长短来判断正确的门有多远。

从传送装置ＸⅥ出来之后就比较麻烦了，下面说说个人的顺序：①走中央的路，开启リーブラ解除装置。②走左边的路开启リーブラ2nd的魔法阵。③一直向前走，开启カプリコーン解除装置。④回到传送装置ＸⅥ所在地，改走右边，开启カプリコーン1st的魔法阵。⑤开启ヴァルゴ解除装置，回到传送装置ＸⅥ所在地，走中央的路。⑥回到リーブラ解除装置所在地，改走右边的路。⑦开启左边ヴァルゴ2nd魔法阵，进入后改走右边，就能发现传送装置ＸⅦ。

由于此处无法使用地图，所以方向容易错乱，请大家根据参照物自行判断。使用传送装置ＸⅦ之后就可以来到打圣天使的道路上，这里有记忆水晶。圣天使能力很强，不过并不难打。准备好圣属性吸收的装备后就比较简单了，不过注意在战斗中她会依次使用HP快速减少、封印普通攻击、我方全员反弹的效果。获得反弹效果后不必着急解除，正好趁机用ダーガ狂轰。



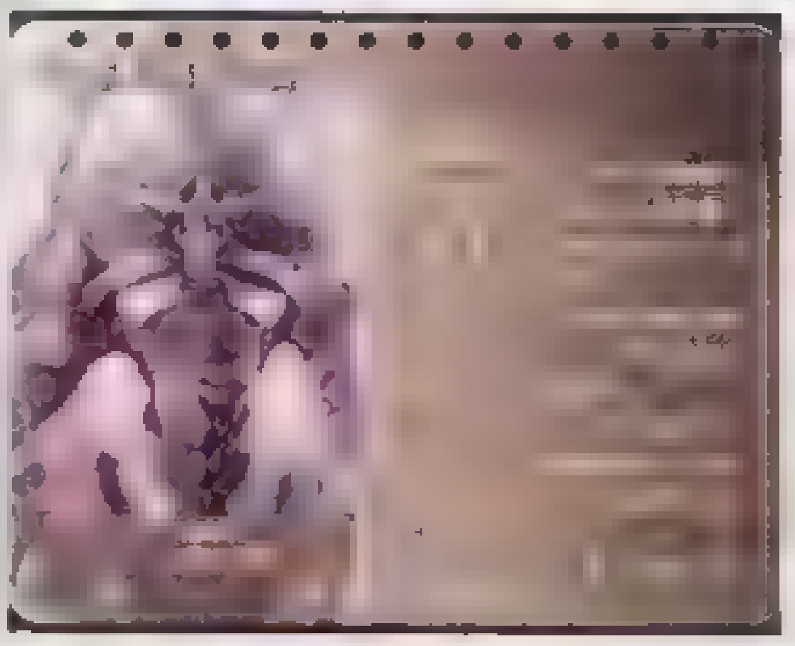
天秤座 审判の灵树エクスデス 2级

剧情推进至找到サラカ树林的9只モグリ后，就可以回モスフォーラ山地的水音の传わる处开启风祠搭建空中平台。先将东北风の祠、东东风の祠、南东风の祠开启，这样就能坐陆行鸟(给离群的陆行鸟吃野菜就可以乘坐了)来到モスフォーラ山地左边的隐藏地点。之后先开启左边的隐藏风祠，然后推倒大石，这样就能回到水音の传わる处。之后再将左边的风祠开启搭好道路，就可以来到召唤兽隐藏的地点了。

与审判の灵树对战时不能使用道

具，因此要有最好的回复魔法。当其HP不足时会进入无敌状态，此时就要安心回复。待其无敌状态消失后就可以放手进攻了。

巨蟹座 断罪の暴君ゼロムス 2级



当剧情推进到神都ブルオミシェイス被帝国军摧毁后，可以从神都的一位长老那里拿到断罪の魔石。(长老就在剧情结束后主角的身边)之后回到ミリアム遗迹，在内部的传送装置处选择使用断罪の魔石，就可以来到断罪の暴君所在的隐藏房间。这位暴君算是比较好对付的召唤兽了。

天蝎座 不净王キュクレイン 2级

完成"落としものにはモブがつく"讨伐任务后可以取得"水门のカギ"。之后来到王都ラバナスタ·ガラムサイズ水路·中央制御区画，利用"水门のカギ"先关闭右边的两个水门，进入新通道后关掉里面的水位制御装置；再关闭左边的两个水门，同样进入新通道后关掉里面的水位制御装置；最后关闭中间的两个水门，进入新通道后就可以找到不净王キュクレイン。

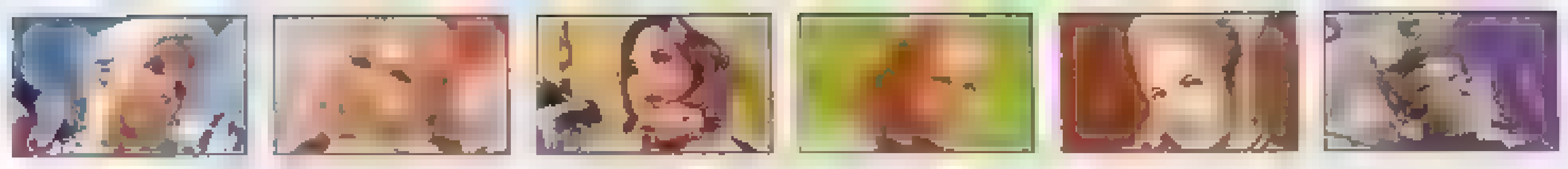
与不净王对战时HP会自动减少，势必会消耗大量的HP回复道具。当它的HP不足1/4时物防和魔防会大大加强，建议在他进入此状态前先用必杀技轰之。

湿原和死都

ナブレウス湿原和死都ナブディス是两个无关流程的隐藏地点。只要在サリカ树林打败会不停回复体力的キングボム，就可以通过树林来到这两处了。湿原和死都的敌人比较强，很多支线及部分召唤兽也和这两处有关，所以还是有必要来一趟的。

在死都ナブディス·光满ちる回廊有一个隐藏地点，调查这里的墙壁会出现隐藏商人。在他这里可以买到不少好东西，包括最强技远隔攻击、最强黑魔法コラプス，此外还可以无限购买回复MP的エーテル！所以死都是绝对要来一趟的！

空贼小屋内容3 7.得到10万元以上的金钱，取得角色バンネロ和名声リッチユーザー。8.消费金钱100万，取得角色ガーディ和名声ハイローラー。9.卖掉1000个战利品，取得角色ミゲロ和名声ダブルディーラー。10.习得全部特技，取得角色ウォースラ和名声トリックマスター。



双子座 死の天使ザルエラ 1级

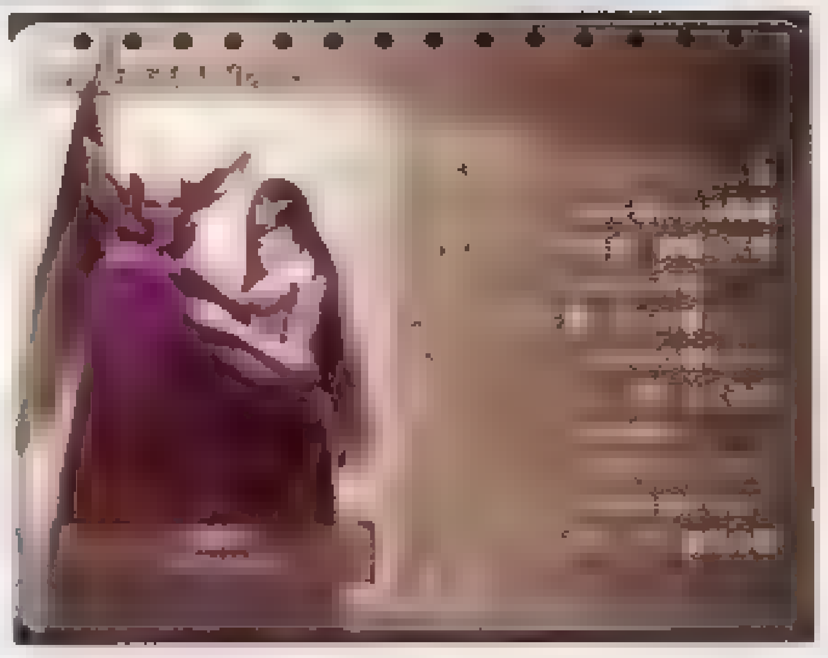
又一只入手方法繁琐的召唤兽。具体步骤如下：

①完成“砂风にゆれるサボテンの花”讨伐任务。

②按委托人タントロ的要求去东ダルマスカ沙漠・ネブラ河沿いの集落，把完成讨伐任务后得到的花交给他的妻子，这样就能拿到千本针。

③在集落里坐渡船，引发大仙人掌劫持人质事件。之后与タントロ的妻子对话，在屋后找到小仙人掌。把小仙人掌交给大仙人掌，就能解决人质事件。

④タントロ的妻子在照顾病人，她会要你帮忙寻找3种道具。其中セム贝の贝壳可以在河南岸的沙滩上找到，ネブラリン可以在与タントロ对话后在他附近的垃圾堆里找到。谷间の花のしずく在集落北边，坐船从北部出去后不断向上，很快就能达到断



裂的沙地。调查这里的桃花就能拿到谷间の花のしずく。把东西全部交给タントロ的妻子后，病人的病就会治好，这样就能得到バルハイムのカギ。

⑤来到集落东南方的砂风止む地，用バルハイムのカギ能打开通往バルハイム地下道的大门。

⑥在バルハイム地下道的大坑道中央交差区往左走，进入左上方的隐藏通道，冲到底就能看到记忆水晶，前方就是死の天使ザルエラ。

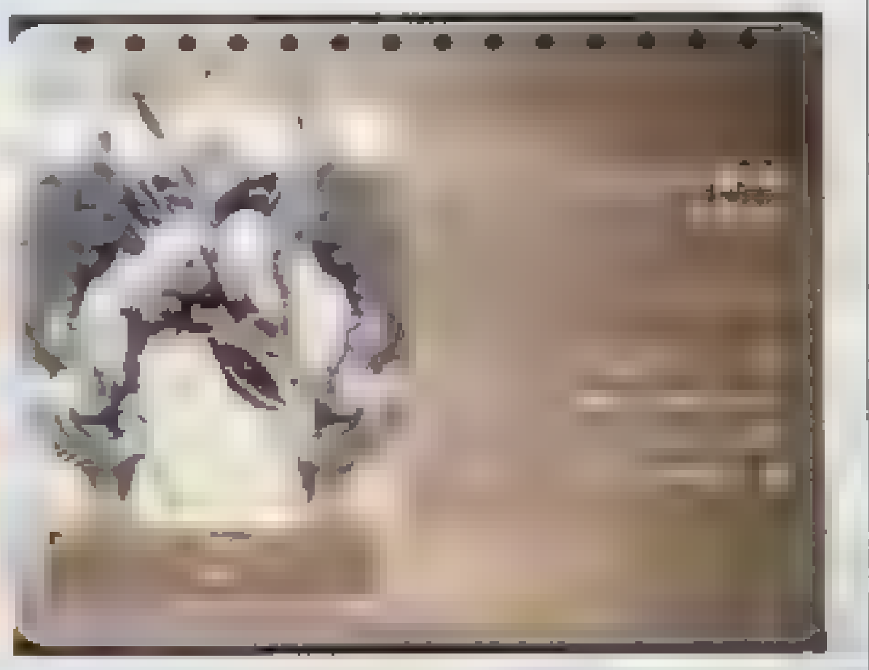
注意剧情推进不够的话，可能有些情节不会发生。另外步骤④会随着玩家进度的不同而略有变化，而部分讨伐任务会引发集落的人迁移的事件，此时要将讨伐任务完成才能继续进行。死の天使能力不算强，惟一要注意的是它会使用质数等级死亡，所以如果等级数字为质数的话最好练练级再来。

摩羯座 憤怒の灵帝アドラメレク 1级

只要来到ゼルテニアン洞窟・アスローザ大流砂，就可以与它对战，从オズモーネ平原可以很快便来到这里。灵帝的属性为雷，所以用冰属性攻击非常有效。建议全员使用反射魔法，然后用冰属性魔法对准自己狂轰即可。注意灵帝HP不足时同样会进入无敌状态，只能等时间结束才能再次进攻。

蛇夫座 戒律王ゾディアーク 3级

完成“邪悪な亚人、魔石矿で何を想う”讨伐任务，当你的召唤兽取得一定数量后(条件不明，目前的说法是取得10只召唤兽且包含圣天使アルテマ)，该讨伐任务的委托人会让你去见ガリフの地ジャハラ的风水士ユグギル。风水士ユグギル会告诉你，在ヘネ魔石矿深处有强大的敌人。此时来到ヘネ魔石矿・分别作业场，右边的隐藏通道就会开放。注意里面的道路很长，里面的敌人超强，且没有记录点，在最深处就会遇到戒律王。它是最强的召唤兽，没有足够的实力就不要去送死了。



MISSION 赏金任务

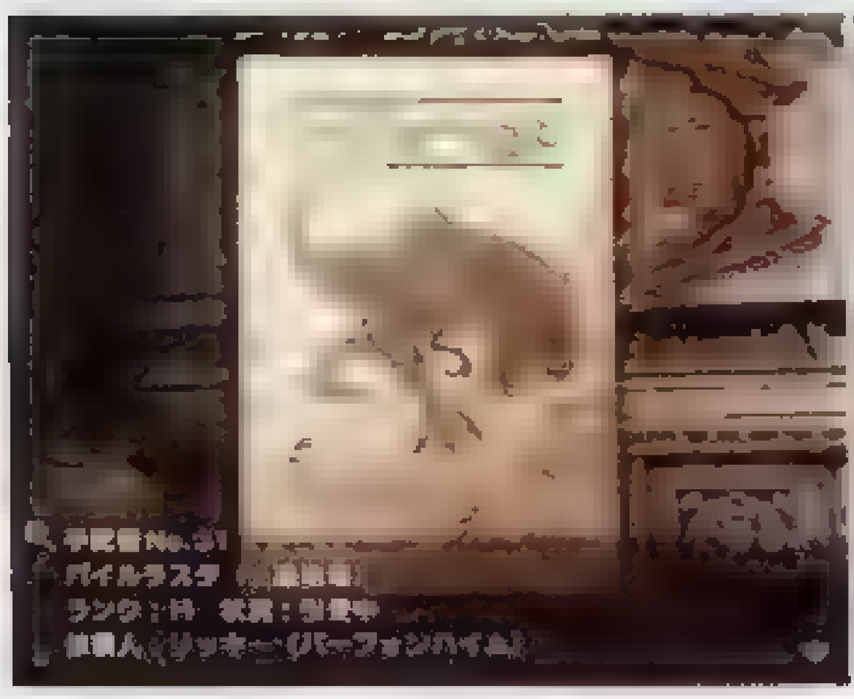
赏金任务是RPG中十分流行的元素，在本作中当然也不例外。《FF XII》中的赏金任务称之为“モブリスト”，也就是魔物讨伐工作。赏金猎人通过猎人公会的留言板来接任务。公会留言板一般在城镇中的酒吧内，全世界的留言板发布的任务都是相同的，所以接任务时不需要来回奔波。任务完成的基本流程是这样的：在留言板上接下任务，得知委托人的所在→找到委托人与之对话，出现“XXX讨伐开始”的字样→根据委托人的提示去指定地点寻找魔物，导览地图上如果出现红色大圈即为赏金怪物→消灭赏金怪物，出现“讨伐完了”字样→去找该任务的委托人汇报工作，委托人就会给予一些金钱或物品奖励。至此，任务才算正真完成。

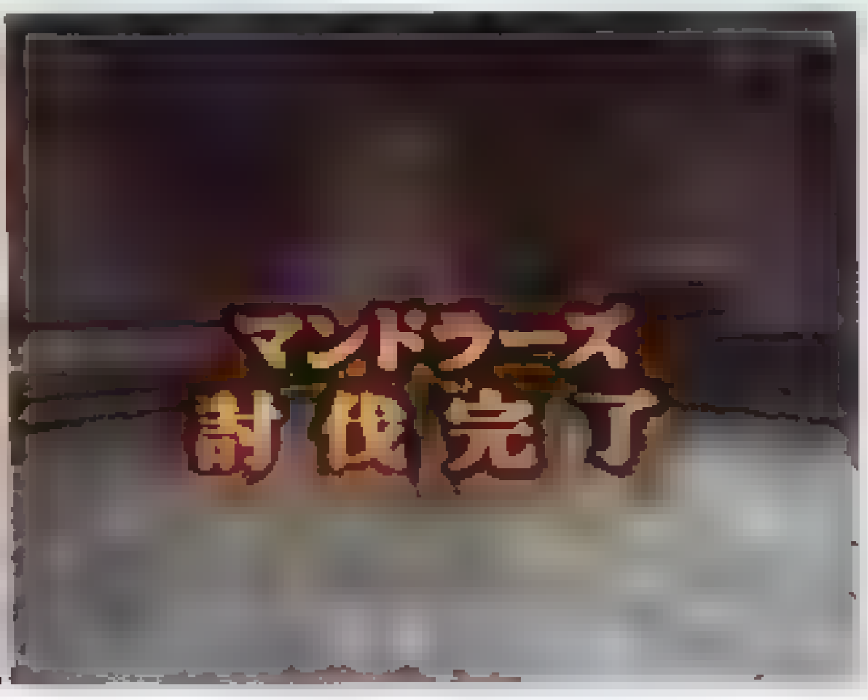
除了留言板，在猎人公会本部也会发布一些任务。公会在王都拉巴那斯塔的应势制宜商店的对侧，与公会二楼上的莫古利对话，他会对你当前的工作做出评价，只要完成一些条件，便能获得相应的奖励。问二楼上的老头，他会告诉你要完成多少个任务，并取得多少猎人得分才会令猎人等级上升。猎人得分只要打倒敌人就能取得，得分的积累并不困难。猎人等级上升后，可在公会直属商店(王都的市场内)买到新的物品，其中有魔法和几件独家发卖的饰品。

任务也有等级之分，从低到高分别是E、D、C、B、A、S和H级别，而任务的难易度也和所获得的奖励好坏成正比。由于任务数量是随剧情推进逐渐增加的，任务也不会因为没有接而消失，所以不必急着去完成高难度的任务。因为赏金怪物往往要比一般的BOSS还要强悍，所以不如耐心一点，等自己实力强了以会再去完成，会觉得轻松许多。

由于篇幅关系，赏金任务部分我们会在下期为各位玩家重点研究。

需要提醒各位的是，不少“通缉犯”要满足特定条件才会出现，不然就算你把那块地方翻个底朝天儿也无法找到。下面就先公开部分任务的特定条件，以解赏金猎手们的燃眉之急。





地下水路に消える

只要来到王都ラバナスタ・ガラムサイズ水路・最终处理区画就可以找到它，不用进入地下水路。

ビリリと苦い毒蛇の酒

进入ゼルテニアン洞窟・异端を诱う岩窟后，找到一个有两只青蛙敌人且能晒到阳光的地方。先不要靠近，躲在一边静等数分钟，然后搜索草丛就会找到。

怒りのコブシは雾をはらすか

在ナブレウス湿原・永远を见下ろす高台，这个隐藏地点的进入方法参见金牛座召唤兽的取得方法。

大草原の小さな爱

来到干季的ギーザ草原・ギーザス川沿岸北侧，先将此处的敌人全灭，之后再次进入就会发现。

复活、封印されし乐园！

雨季的ギーザ草原有6根枯木，将其全部砍下后会在地图右下方搭起浮桥。从浮桥可以进入隐藏地点，当下大雨时目标就会出现在那里。

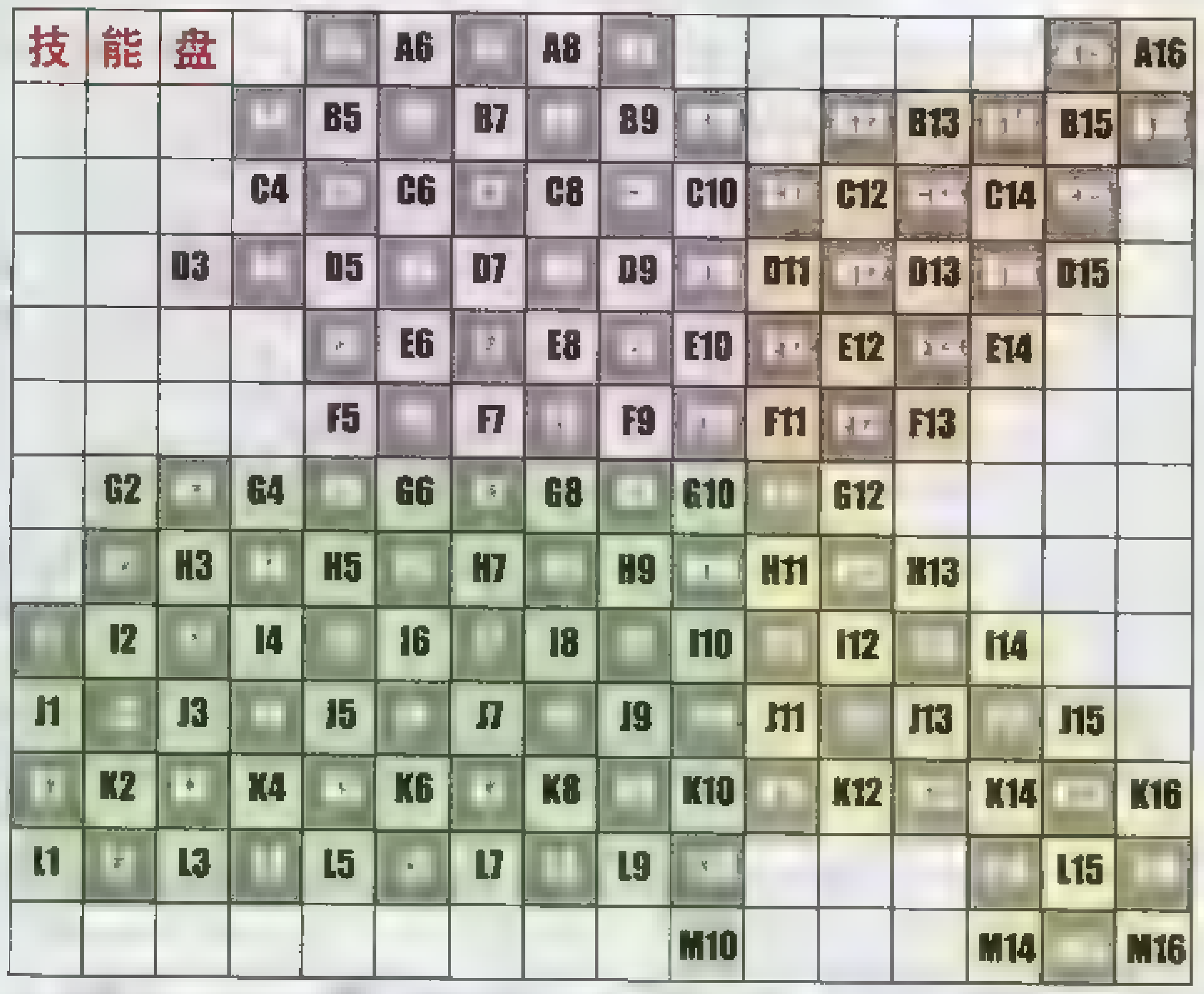
罪を许してモブは许さず！

出场队员全部为女性时，才会出现在王都ラバナスタ・ガラムサイズ水路的某处。

仆のキャロットちゃん

传送到サリカ树林后，在不杀任何一个敌人的情况下来到巨木の囲まれた路，就会出现。

空贼小屋内容4 11.习得全部魔法，取得クリスタル和名声ルーンコマンダー。12.走50000步以上，取得角色チョコボ和名声イヴァリースウォーカー。13.全部队员的平均等级超过50级，取得角色アーシェ和名声ヒーローズ。



执照系统

几乎每一作《FF》都有一个对战斗有重大影响的系统，比如《FF IV》的ATB槽、《FF V》的转职水晶、《FF VI》的魔石、《FF X》的晶球盘等，而《FF XII》也不例外，这就是本作中新导入的执照系统。

执照系统分为两类，一类是技能类，一类是装备类，分别用两个执照盘来表示。(进入执照菜单后上面的盘是技能类执照盘，下面的盘是装备类执照盘)执照盘上每一个格子代表一个执照，且对应了相应的技或装备。每一个执照需要消耗相应的LP(License Point，执照点)，当开启执照后就可以习得相应的技能和可以装备相应的装备，但是，由于有可能出现习得执照但没有相应的技和装备的情况，所以是否学习就进行一番计算了。因为必杀的执照都在最边缘，所以有时不得不习得一些当时无用的执照，但为了更早地开启必杀，这样的牺牲是有必要的。而且本游戏由于只用3个角色就够了，所以让重点培养对象赶紧学会3级必杀是很有必要的。

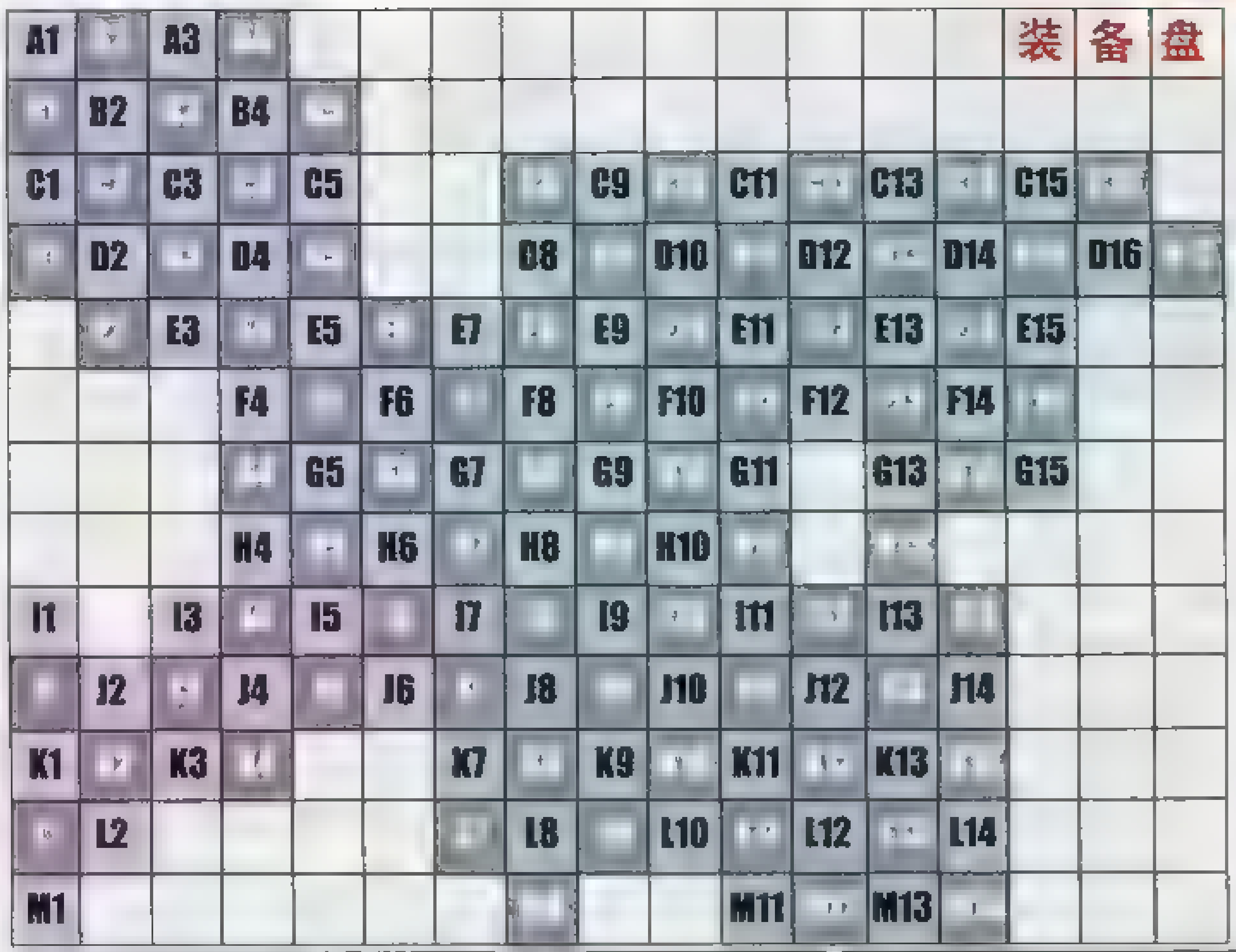
LP可以在打倒敌人后与经验值一起获得，等级越高的执照需要的LP也就越多。中后期可以通过装备"金のアミュレット"的饰品来获得2倍LP，而且由于不上场的角色虽然得不到经验值，但可以获得相同的LP，所以让不上场的装备LP2倍的饰品得2倍LP不失为一个好的方法。

坐标	名称	必要LP	内容说明
G9	HP+50	30	HP最大值增加50
L10	HP+100	50	HP最大值增加100
I5	HP+150	70	HP最大值增加150
K3	HP+200	100	HP最大值增加200
L2	HP+500	155	HP最大值增加500
K4	HP満タン攻击力UP	70	HP满值时力量上升
G2	HP満タン魔力UP	70	HP为满值时魔力上升
G10	ガンビットプラス	15	增加一个因势制宜槽
G8	ガンビットプラス	20	增加一个因势制宜槽
H2	ガンビットプラス	70	增加一个因势制宜槽
H6	ガンビットプラス	40	增加一个因势制宜槽
H9	ガンビットプラス	30	增加一个因势制宜槽
I10	ガンビットプラス	25	增加一个因势制宜槽
I4	ガンビットプラス	50	增加一个因势制宜槽
I8	ガンビットプラス	35	增加一个因势制宜槽
K2	ガンビットプラス	100	增加一个因势制宜槽
K7	ガンビットプラス	45	增加一个因势制宜槽
I7	ターミネートチャージ	30	打倒敌人MP回复
K8	被ダメージチャージ	30	受到伤害回复MP
L7	加ダメージチャージ	30	给予物理伤害回复MP
G4	魔法チャージ	30	给予魔法伤害回复MP
J8	フェニックス效果UP	30	フェニックスの尾的HP回复量上升
K5	フェニックス效果UP	90	フェニックスの尾的HP回复量上升
L8	フェニックス效果UP	50	フェニックスの尾的HP回复量上升
H10	ポーションの知识1	20	ポーション类道具回复量上升
J7	ポーションの知识2	35	ポーション类道具回复量上升
J5	ポーションの知识3	70	ポーション类道具回复量上升
G7	エーテルの知识1	20	エーテル类道具回复量上升
H5	エーテルの知识2	35	エーテル类道具回复量上升
G3	エーテルの知识3	70	エーテル类道具回复量上升
J9	万能药の知识1	20	万能药回复状态增加睡眠、スリップ、ドンムブ、ドンアク
L6	万能药の知识2	30	万能药回复状态增加石化中、混乱、オイル
J3	万能药の知识3	70	万能药回复状态增加ストップ、死の宣告、ウイルス
F10	白魔法1	15	ケアル、ブラナ
F9	白魔法2	20	ポキヤル、ポイゾナ
F8	白魔法3	30	ケアルラ、レイズ、ストナ
F7	白魔法4	35	エスナ、リジェネ
F6	白魔法5	45	ケアルダ、デスペル、リブート
F5	白魔法6	50	ケアルガ、デスヘガ、アレイズ
E5	白魔法7	55	ホーリー、エスナガ
D4	白魔法8	105	フルケア
E10	黑魔法1	15	ファイア、サンダー、ブリザド
D10	黑魔法2	25	ウォータ、エアロ
C10	黑魔法3	35	ファイラ、サンダラ、ブリザラ
B10	黑魔法4	40	バイオ、エアロガ
B9	黑魔法5	45	ファイガ、サンダガ、ブリザガ
B8	黑魔法6	50	ショック、クラウダ
A8	黑魔法7	70	フレアー、ア[illegible]ダー

坐标	名称	必要LP	内容说明
A7	黑魔法8	120	コラプス
D9	时空魔法1	20	スロウ、ドンムブ
C9	时空魔法2	25	ドンアク、リフレク
C8	时空魔法3	30	ブレイク、デジョン
B7	时空魔法4	35	バヒール、バランス
B6	时空魔法5	40	レビテガ、ヘイスト
A6	时空魔法6	45	カウント、ストップ
A5	时空魔法7	110	リフレガ、スロウガ、ヘイスガ
E9	绿魔法1	25	プロテス、ブライン
E8	绿魔法2	30	ポイズン、シェル
E7	绿魔法3	35	サイレス、スリプル
E6	绿魔法4	40	オイル、タクシク
D6	绿魔法5	45	サイレガ、ブライガ
D5	绿魔法6	50	ブレイブ、フェイス
C4	绿魔法7	105	スリプガ シェルガ、プロテガ
D8	里魔法1	25	ダーク、バーサク
D7	里魔法2	30	コンフュ、グラビデ
C7	里魔法3	40	デコイ、ドレイン
C6	里魔法4	50	アスヒル、バニシュ、ダーラ
C5	里魔法5	60	デス、バブル
B5	里魔法6	70	バニシガ、リバース
B4	里魔法7	105	グラビガ、ダーガ
A9	必杀	50	习得一个必杀技
B14	必杀	50	习得一个必杀技
C11	必杀	50	习得一个必杀技
D3	必杀	50	习得一个必杀技
E14	必杀	50	习得一个必杀技
I1	必杀	50	习得一个必杀技
K16	必杀	50	习得一个必杀技
M10	必杀	50	习得一个必杀技
M14	必杀	50	习得一个必杀技
L9	濒死防御力UP	70	濒死状态时防御力上升
K9	濒死攻击力UP	65	濒死状态时力量上升
H7	濒死魔力UP	65	濒死状态时魔力上升
J10	盾回避率UP	25	装备盾的回避率上升
K6	盾回避率UP	45	装备盾的回避率上升
L4	盾回避率UP	75	装备盾的回避率上升
I9	力强化	25	物理攻击增强
K10	力强化	40	物理攻击增强
L5	力强化	55	物理攻击增强
L3	力强化	80	物理攻击增强
K1	力强化	120	物理攻击增强
G6	魔力强化	40	魔法攻击增强
H3	魔力强化	55	魔法攻击增强
H8	魔力强化	25	魔法攻击增强
I2	魔力强化	80	魔法攻击增强
J1	魔力强化	120	魔法攻击增强
F11	饰品1	5	オルアクア腕轮
E11	饰品2	15	バングル、钢のゴルゲット
F12	饰品3	25	アームガード、トルマリンの指轮
D11	饰品4	35	ガントレット、バトルハーネス
E12	饰品5	35	革のゴルゲット、蔷薇のコサージュ
F13	饰品6	35	格斗のアンバー、サッシュ

坐标	名称	必要LP	内容说明
D12	饰品7	40	アーガイルの腕轮、ブレイザー、ヒスイのカラー
C12	饰品8	45	ジャックブーツ、黑带、金のアミュレット
E13	饰品9	30	魔法の手袋
D13	饰品10	40	西阵の带、盗贼のカフス
B12	饰品11	45	ギリーブーツ、クイスモイトの靴
C13	饰品12	60	ルビーの指轮、ファイアフライ、钢铁の膝当て
D14	饰品13	60	ふわふわミトラ、舫结びのガロン、フェザーブーツ
B13	饰品14	70	ほろろの根付、雏びティペット、カメオのベルト
C14	饰品15	70	パワーリスト、オパールの指轮、バブルチェーン
C15	饰品16	70	守りの指轮、インディゴ蓝
D15	饰品17	80	亀のチョーカー、玛瑙の指轮
B15	饰品18	50	ダイヤの腕轮、エルメスの靴
A15	饰品19	100	贤者の指轮
B16	饰品20	120	ニホパラオア、ねこみみフード
A16	リボン装备	150	可装备リボン
G5	消费MPカット	30	消费MP减少10%
H4	消费MPカット	50	消费MP减少10%
I3	消费MPカット	80	消费MP减少10%
I6	行动时间短缩	30	行动时间减少10%
J4	行动时间短缩	50	行动时间减少10%
L1	行动时间短缩	80	行动时间减少10%
J6	有效ステータス时间延长	30	有效状态的持续时间延长
J2	格斗	90	徒手时攻击力上升
G11	盗む	15	习得"偷盗"的技能
G12	ライブラ	20	习得"ライブラ"的技能
H11	应急处理	20	习得"应急处理"的技能
H12	チャージ	30	习得"チャージ"的技能
H13	时间攻击	55	习得"时间攻击"的技能
I11	密猎	30	习得"密猎"的技能
I12	暗黑	35	习得"暗黑"的技能
I13	MPHP	35	习得"MPHP"的技能
I14	针千本	35	习得"针千本"的技能
J11	步数攻击	65	习得"步数攻击"的技能
J12	魔防破坏	35	习得"魔方破坏"的技能
J13	劝诱	30	习得"劝诱"的技能
J14	魔攻破坏	30	习得"魔攻破坏"的技能
J15	防御破坏	35	习得"防御破坏"的技能
K11	无作为魔	40	习得"无作为魔"的技能
K12	苏生	40	习得"苏生"的技能
K13	钱投げ	35	习得"钱投げ"的技能
K14	算术	40	习得"算术"的技能
K15	贴付	40	习得"贴付"的技能
L14	暗黑杀法	40	习得"暗黑杀法"的技能
L15	アキレス	40	习得"アキレス"的技能
L16	攻击破坏	35	习得"攻击破坏"的技能
M15	肉斩骨断	30	习得"肉斩骨断"的技能
M16	远隔攻击	80	习得"远隔攻击"的技能

空贼小屋内容4 14.获得所有的交易品，取得角色[illegible]和名声[illegible]ーグレイル 15.猎人[illegible]达到50万分以上，取得角色レックス和名声レコードホルダー。16.打败赏金怪物キャロット，取得角色キャロット和名声チェイススカート。



执照盘走向推荐

对于每个角色而言，执照盘其实都是一样的，只是每个角色在执照盘上的起始位置不一样。但正因为由于起始位置不同，而且每个人成长时所偏重的能力不同，所以在有限的LP下就要慎重考虑每个角色在执照盘上的走向。

技能盘上的附加能力类，比如HP上限增加、物理和魔力增加、万能药知识等这些被动技能是非常有用的，所以在加执照时建议大家都向左下方的附加能力放面发展。而魔法方面，艾雪和潘妮罗由于魔力和MP成长不错，所以让她们习得一些魔法是很有必要的。武器方面笔者按照默认型和能力重视型，而角色分别向不同方向发展，这样习得必杀也比较方便，原则是有什么装备再学相应装备的执照，以免浪费，将LP重点分配到技能盘上的附加能力上。单手剑由于不错的性能和可以装备盾所以人人都应该学，尤其是后期能买到和得到好盾，笔者甚至在最终BOSS战中都连防了其若干次必杀。笔者的执照盘习得是按照梵单手剑专精，巴尔福雷主枪副单手剑，芙兰主弓副单手剑，巴修主单手剑副锤，潘妮罗主单手剑副小刀(或棒)，艾雪主单手剑副刀。

坐标	名称	所需LP	装备品
G6	ダガー装备1	15	ダガー、メイジマッシャー
F6	ダガー装备2	20	アサシンダガー、チョッパー
E6	ダガー装备3	30	マインゴーシュ、グラディウス
B5	ダガー装备4	35	アベンジャー、オリハルコン
B4	ダガー装备5	40	プラチナメッサー、ゾーリンシェイプ
F4	ハンディB装备1	25	ブリニートロイデ、ペジオニーテ
D2	ハンディB装备2	30	アスピーテ、マールコニーデ
C1	ハンディB装备3	45	ブルカノ式
K7	ブレイカー装备1	15	ハンドアックス、フレイル
L7	ブレイカー装备2	20	ブロードアックス、ウォーハンマー
L8	ブレイカー装备3	25	スラッシャー、スレッジハンマー
L9	ブレイカー装备4	30	ハンマーヘッド、フランシスカ
L10	ブレイカー装备5	35	モーニングスター、グレートアックス
K11	ブレイカー装备6	40	ゴールドアックス
K12	ブレイカー装备7	70	蝎のしっぽ
E5	ボウガン装备1	25	ボウガン、クロスボウ
C5	ボウガン装备2	30	パラミナボウ、クロスリカーブ
D3	ボウガン装备3	35	ハンティングボウ、ペネトレーター
B2	ボウガン装备4	75	ガストラフェテス
I6	メイス装备1	20	メイス、ブロンズメイス
J5	メイス装备2	20	ブージ、マイター
J4	メイス装备3	25	棘のメイス、错乱のメイス
I3	メイス装备4	25	时限のメイス、メイスオブゼウス
J2	メイス装备5	50	グランドメイス
H5	ロッド装备1	15	ロッド、蛇のロッド
H4	ロッド装备2	25	愈しのロッド、大地のロッド
J3	ロッド装备3	30	パワーロッド、天空のロッド
K2	ロッド装备4	35	ホーリーロッド
F5	棒装备1	15	坚の棒、サイプレスパイル
E4	棒装备2	25	バトルバンぶー、麝香勺
D4	棒装备3	30	铁棒、六角棒、ゴクウの棒
C4	棒装备4	35	エアリアル、象牙の棒
B3	棒装备5	45	权棒、八角棒
A4	必杀	50	习得一个必杀技
D1	必杀	50	习得一个必杀技
D17	必杀	50	习得一个必杀技
H13	必杀	50	习得一个必杀技
I1	必杀	50	习得一个必杀技
K4	必杀	50	习得一个必杀技
M1	必杀	50	习得一个必杀技
M8	必杀	50	习得一个必杀技
M11	必杀	50	习得一个必杀技
G5	铳装备1	30	アルタイル、カペラ
G4	铳装备2	40	ヴェガ、シリウス
E3	铳装备3	50	ベテルギウス、ラス・アルゲテイ
E2	铳装备4	60	アルデバラン、スピカ
C2	铳装备5	80	アンタレス、アルクトゥルス
B1	铳装备6	150	フォーマルハウト
K9	刀装备1	35	虎彻、备前长船、小乌丸
K10	刀装备2	40	孙六兼元、村雨
L12	刀装备3	45	菊一文字、邪迎八景
L13	刀装备4	50	雨のむら云、ムラマサ
F8	盾装备1	15	エスカッション、皮の盾
G10	盾装备2	20	バックラー、ブロンズシールド、ラウンドシールド
G11	盾装备3	20	ゴールドシールド、アイスシールド、フレイムシールド

坐标	名称	所需LP	装备品
F12	盾装备4	20	ダイヤシールド、プラチナシールド、ドラゴンシールド
F14	盾装备5	25	クリスタルの盾、カエサルプレート、イージスの盾
G14	盾装备6	30	デモンズシールド、ベネチアプレート
I7	弓装备1	20	ショートボウ、银の弓
J7	弓装备2	30	エイビスキラー、キラーボウ、ロングボウ
J8	弓装备3	35	エルフィンボウ、ロクスリーの弓
K8	弓装备4	40	石の弓、バーニングボウ
J9	弓装备5	45	里切りの弓、与一の弓
J10	弓装备6	60	ペルセウスの弓、アルテミスの弓
J6	计算尺装备1	15	计算尺、バルガースケール
L2	计算尺装备2	25	マルチスケール、クロススケール
K1	计算尺装备3	50	千分のノギス、ユークリッド定规
H8	剑装备1	15	ブロードソード、ロングソード
H9	剑装备2	25	アイアンソード、ゾーリンブレイド
H10	剑装备3	40	ローエングリン、フレイムタン、エビルスレイヤー
H11	剑装备4	40	アイスブランド、プラチナソード
I12	剑装备5	50	バスタードソード、ダイヤソード
I13	剑装备6	60	ルーンブレイド、デスブリンガー
I14	剑装备7	80	ブレイクブレイド、デュランダル
E7	魔装备1	15	木绵の帽子、魔法のカーチ、木绵の服、メディアスの服
E8	魔装备2	20	とんがり帽子、トブカブー帽、シルクの服、キリム织の服
D8	魔装备3	20	カロ型の帽子、三角帽子、羊饲いのボレロ、魔法使いの服
C8	魔装备4	25	闪光魔帽、羽根付き帽子、咏唱のジェラーバ、旅人の法衣
D9	魔装备5	25	魔道士の帽子、ラミアのティアラ、魔道士の服、妖术师の服
C9	魔装备6	30	魔术师の帽子、黑头巾 魔术师の服 黑装束
D10	魔装备7	30	アストラカーン、大地の帽子、カーマニョール、マディーンの衣
C10	魔装备8	35	ヒュプノクラウン、金の发饰り、碧玉のガウン、大地の衣
D11	魔装备9	35	司祭の帽子、クリリカルガウン
C11	魔装备10	50	黑の假面、白の假面、黑のローブ、白のローブ
C12	魔装备11	50	黄金のスカラー、光のスティフォス
C15	魔装备12	100	サークレット、ローブオブロード
L11	骑士剑装备1	50	クレイモア
M12	骑士剑装备2	70	ディフェンダー、セーブザクィーン
M13	骑士剑装备3	90	ラグナロク、アルテマブレイド
I8	枪装备1	15	ジャベリン、スピアー
I9	枪装备2	25	パルチザン、ヘビーランス
I10	枪装备3	30	雷の枪、オベリスク
J11	枪装备4	35	ハルバード、トライデント
J12	枪装备5	40	ホーリーランス、グングニル
G7	轻装备1	10	革の帽子、革の服
F7	轻装备2	15	ヘッドギア、ヘッドガード、クロムレザー、レザーブレイト
F9	轻装备3	20	レザーヘッドギア、角付きの帽子、ブロンズの胸当て、チェインプレイト
E9	轻装备4	25	バラクラバ、ウォーワーカー、ポンチョ、バルキーコート

坐标	名称	所需LP	装备品
E10	轻装备5	25	グリーンベレー、レッドキャップ、サバイバルベスト、ブリガンダイン
E11	轻装备6	30	ねじりはちまき、パイレットギア、柔术道着、バイキングコート
D12	轻装备7	30	ゴーグルマスク、アダマン帽、メタルジャーキン、アダマンベスト
D13	轻装备8	35	シャコーハット、チャクラバンド、バレルコート、力だすき
E13	轻装备9	35	シーフの帽子、魔人の帽子、忍びの衣、魔人の胸当て
C13	轻装备10	50	シャプロンの帽子、ローレルクラウン、ミネルバビスチェ、ラバーコンシャス
C14	轻装备11	50	リジェネモリオン、ミラージュベスト
D15	轻装备12	100	デュエルマスク、ブレイブスーツ
D5	忍刀装备1	40	阿修罗、樱转り、影缝い
C3	忍刀装备2	45	甲贺忍刀、伊贺忍刀、おろち
H6	杖装备1	15	オークスタッフ、サクラの杖、魔法使いの杖
I5	杖装备2	25	炎の杖、雷の杖、冰の杖
I4	杖装备3	30	ゴールドスタッフ、裁きの杖
K3	杖装备4	30	云の杖
G8	重装备1	20	レザーヘルム、ブロンズヘルム、レザーアーマー、ブロンズアーマー
G9	重装备2	25	サーリット、アイアンヘルム、スケールアーマー、アイアンアーマー
F10	重装备3	30	バルビュータ、フライングヘルム、リネン九ラッサ、チェインメイル
F11	重装备4	35	ゴールドヘルム、ブルゴネット、ゴールドアーマー、シールドアーマー
E12	重装备5	40	クロスヘルム、ボーンヘルム、デモンズメイル、ボーンメイル
F13	重装备6	45	ダイヤヘルム、钢铁のダイサー、ダイヤアーマ 、リフレクトメイル
E14	重装备7	50	プラチナヘルム、巨人の兜、プラチナアーマー、キャラビニエール
D14	重装备8	55	ドラゴンヘルム、ドラゴンメイル
E15	重装备9	60	魔力のシシャーク、マクシミリアン
C16	重装备10	90	グランドヘルム、グランドアーマー
F15	咒盾装备	90	血涂られた盾
G15	最强盾装备	200	最强の盾
M14	最强剑装备	225	トウルヌソル
K14	最强矛装备	235	最强の矛
A3	ダンジューロ装备	110	ダンジューロ
K13	サジタリア装备	120	宿命のサジタリア
G13	シェルシールド装备	90	シェルシールド
J1	フェイスロッド装备	120	フェイスロッド
I11	ブラッドソード装备	30	ブラッドソード
L14	マサムネ装备	155	マサムネ
A1	鲸装备	125	鲸の须
H7	军刀装备	5	ミスリルソード、ミスリルブレイド
A2	柳生刀装备	80	柳生の漆黑
J13	龙装备	60	龙の须
J14	圣剑装备	100	エクスカリバー
L1	贤者の杖装备	100	贤者の杖
D13?	源氏装备	[illegible]	源氏の盾、源氏の兜、源氏の铠、源氏の小手

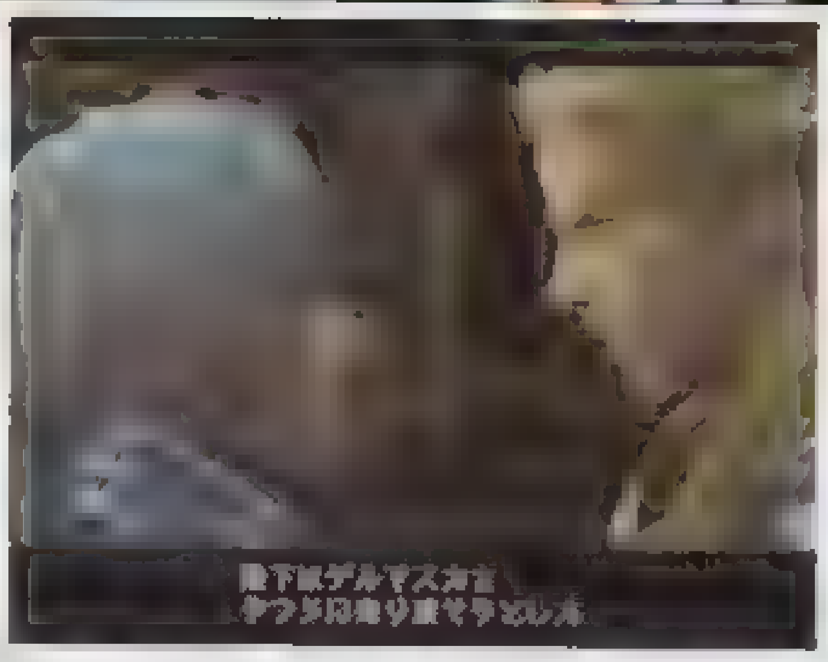
空贼小屋内容4 17.打败赏金怪物トリックスタ ，取得角色トリックスター和名声シューティングスター。18.打败赏金怪物ギルガメッシュ ，取得角色ギルガメッシュ和名声アシュラブレイド。19.打倒召唤兽アルテマ，取得角色アルテマ和名声エ.サノエレフオー。

冒险真书·流程篇

说实话这次的《FF XII》的流程并不是太长，但设计精巧的迷宫会让你又爱又恨。ADB的战斗系统会让你觉得攻略时行云流水，没有丝毫的拖沓。惟一感到有些遗憾的就是某些情节有明显的删剪痕迹，但更多的谜团也让人对故事回味无穷。个人觉得这次的情节以及一些人物设定跟《星战》真的很像，相信制作人也进行了一些参考吧。

Chapter 1

一开始的情节算是游戏基本操作的练习战，玩家操作的角色是雷克斯。先用右摇杆进行视角转动的操作(需要视角转动一周)，然后走到巴修身边与其对话，接着与一旁的达尔玛斯卡士兵对话，对话后移动到铁格子门前打开门与出来的士兵战斗。战斗结束后前进，在桥上发生与帝国小型用飞空艇レモラ的战斗，将其HP打到一半时发生剧情，巴修用必杀技将其击退。之后继续



前进，依旧是基本操作的讲解，途中会有雷克斯单打一群士兵的情节，难度并不高。前进来到城塞之门，打开后发生情节，序章结束。

Chapter 2

打开地图后可以看到一个打红圈的叉，这就是要去的地方。以后游戏中也会碰到这样的情况，这时大家可以打开地图看看下一个目的地。另外，打开地图后有时会在下方出现那个一个带红框的感叹号，后面有一句话，这也是对下一个要去的地方的提示，大家一定要多多注意。

现在先去打红叉的ミゲロ的道具店发生剧情，原来运送庆典的搬运工没来，于是梵决定帮忙。接着前往酒吧砂海亭，并了解到接任务的情报，菜单中追加工会报告的选项。之后トマジ会告诉你"执照系统"的一些情况，然后委托你去讨伐怪物——离群的西红柿。接下来去外门前广场，与东门的士兵对话，这也就可以去东ダルマスカ沙漠了。

备注：去市街地北部的"？？？"门前，与门口的谜之邦加族人对话就可以进入工会总部。与モンブラン(玩过《FFTA》的玩家对他一定不会陌生)对话成为工会会员，这样在工会直营店就可以买道具了。

从东门出去来到东ダルマスカ沙漠，朝前走不久就会看到离群的西红柿(はぐれトマト)，这种讨伐怪物的图标在地图上是一个比较大的红色亮点，很好分辨。将西红柿的HP打到一半时它会跳到悬崖下面，追上去打倒它吧。任务完成后回王都，在东门前与カイツ对话就有剧情。注意东部沙漠有一只大恐龙，以现在的实力绝对会被秒杀，不要轻易碰它。另外，趁这个时候大家最好熟悉一下本作的战斗系统，由于这作的战斗系统变化比较大，上手还是需要一定时间的，最重要的一点就是不要被围攻了。

Chapter 3

现在可以去平民区(ダウンタウン)或到街外面去了。先前往市民区南边的ダラン老爷子的家，对话之后从南门出去前往ギーザ草原，在去草原前记得在外门前广场从"地图屋"莫古利那里买地图。

来到ギーザ草原后直走来到游牧民的集落，与一个叫マシュア的女性对话，她叫你去找一个叫ジン的小孩。在这个集落里与人对话后还能让潘妮罗加入。那个小孩在地图右下方记录点的那个区域里，与他对话后拿到"阴石"，这样就能吸收黑水晶上的光了。拿着阴石调查草原上发光的黑水晶就能吸收能量，到达100%时回去与小孩对话得到"太阳石"。注意草原

上有一种拿双刀的狼人，这时也可以秒杀你，碰到它最好绕道走。

拿到太阳石之后回到王都平民区的ダラン老爷子家门前，潘妮罗离队，进去与老爷子对话得到"クセセントストーン"。接下来前往平民区北部的5号仓库，进去与カイツ对话，从左侧的门进入カラムサイズ水路。大家要注意的是从水路进王宫后就不能再出来了，所以在进去之前先整理一下吧。

Chapter 4

顺着水路的道路前进来到王宫，注意水路里敌人虽然不是太强，但由于现在只有一个人，所以还是应当注意一下。进入王宫后发生剧情，与士兵对话后与西克族的王宫佣人对话，接着按□键把士兵叫过来，趁这个时候赶紧上楼。

前进来到一个被交错的道路分成一格格的房间后还是需要按□键把士兵叫过来，然后等他们跑过来的时候移动。将クセセントストーン放入刻有"狮子的纹章"的地板上，这时会有一面墙发光。同样按□键吸引士兵，之后绕道到那面墙那里，调查后进入隐藏的区域。在这里找到隐藏的开关(接近开关时头上会有叹号出现)，打开开关后奇怪的墙就能打开了。进去是宝物库，发生剧情后得到"女神の魔石"。然后沿着庭院安全楼梯上楼，发生事件后巴尔福雷和芙兰加入成为同伴，这时就可以使用因势制宜系统了。

顺着道路前进，来到东部水量调整区发生剧情与帝国士兵战斗，阿玛利亚(其实就是女主角艾雪)成为Guest同伴加入。(Guest同伴为AI控制，玩家自己无法操纵。)来到"南部取水廊"和4只布林战斗后前往"最终处理区画"，这里将碰到BOSS：一匹燃烧着火焰的马型怪物，它会全体火属性攻击，附带猛毒效果，记得解毒。战斗结束后一行人被抓，梵被送到了ナルビナ要塞的地下牢房。

Chapter 5

由于装备被没收，监牢的情节后只能空手对付3个敌人，好在他们都不是很强。在随后的脱走情节中可以拿回装备，这就安心多了。向前走到严重警告区域，见到被监禁在这里的巴修，情节后巴修成为Guest同伴，由于此时巴修没有装备，所以比较弱，不过Guest同伴是否死亡与情节无关，所以也不用太在意。接下来前往バルハイム地下道。在地下道的配电设备区调查"古びた装置"发现没用，然后与下面的邦加族人ボロット对话得到"ヒューズ管"，这时再调查古びた装置将ヒューズ管装在上面。将能源打开后按下"フェンス开放"开关开门，这时画面右上方会出现电源能源槽，如果能源槽太低会出现较强的不死系敌人，但这里有种叫バッテリミミック的敌人会吸收电让能源下降，要优先打倒它们，而打倒它们能源就会回复一些。在第37作业区画按下开关后就会打开第3特别作业区的门(需要消耗30%的能源)，进入南北联络路后发生巴修的剧情，这时他找到装备从此变成一个强大的战士。继续前进，碰到バッテリミミック女王，它会全体雷攻击还会猛毒攻击，而且会生出タイニーバッテリ，所以以女王为攻击重点进行攻击吧。不过小怪物会吸收能源，所以还是应当注意它们。胜利后来到东ダルマスカ沙漠。

Chapter 6

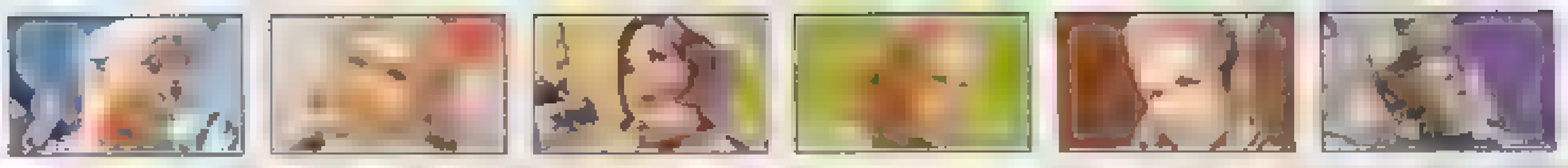
现在的目标是回到王都ラバナスタ，一进去就发生剧情，同伴们都离开了队伍。这时王都中的莫古利传送点可以利用了，利用这些传送点可以传送到王都的各个区域。由于王都很大，走路的确比较费时间，所以这些传送点一定要善加利用。

接下来先去ミゲロ的道具店发生剧情，然后前往平民区的ダラン老爷子那里拿到ダルマスカ剑，接着前往平民区北部与バルザック对话(地图上有红叉标注)。情节后巴修正式加入为同伴，然后前往砂海亭，在砂海亭前发生剧情，进去后上楼梯找到巴尔福雷和芙兰，两人再次加入。接下来去西门的飞空艇港口，与巴尔福雷对话后前往空中都市ビュエルバ。

来到空中都市发生剧情，拉萨加入为Guest同伴。来到地图右上角的ルース魔石矿前发生剧情，之后就进入魔石矿。沿着道路前进，被封锁的地方可以无视。来到第2矿区采掘场发生剧情，此时邦加莫南众出现，拉萨离队。不要和这4个邦加赏金猎手死磕，要一直逃跑。他们身上有物理防御上升的效果，所以打他们还是比较棘手的，而且即使打他们也会在HP很低的时候给自己加血，所以还是不要理会他们逃命要紧。

回到空中都市后发现了拉萨的真实身分，然后就是散布谣言的迷你游戏。按□键就能散布谣言，对着导游(ビュエルバガイド，特征是拿着一个导游本子)散布加谣言Level是最多的，但在警卫附近散播他就会遭到斥责，并且大降谣言级别。当谣言级别到100%时发生情节，情节后在"トラヴィカ大通"与警备兵对话就能去见翁德尔侯爵了。剧情之后众人被带到了帝国战舰利维亚桑上。

空贼小屋内容2 20.打倒召唤兽ゾディアーク，取得角色ゾディアーク和名声ゾディアークブレイブ。21.获得全部13个召唤兽，取得角色ベリアス和名声アークエネミー。22.打开全部执照盘(包括召唤兽)，取得角色ラスラ和名声オールマイティ。



Chapter 7

剧情后沃斯拉加入为Guest同伴，战舰上有红外线报警装置，如果接触红外线就会吸引来大量士兵。中层东区域可解除锁门装置，副控制室(サブコントロールルーム)也可解除锁门装置。大型集装箱仓库里一开始セキュリティ一端末是无法开启的，到下层中央区域打败裁判和他带的小兵会得到第1营仓的钥匙，打开附近的仓库门进去，在记录点附近的宝箱里得到制御钥匙，打开C-202的门后艾雪加

入。用制御钥匙开启端末后从新道路前进，来到中层西区域与沃斯拉分开，潘妮罗加入情节后得到人造破魔石。前往左翼发射仓遇到裁判长吉斯和手下的小兵并与之战斗，注意回复就行。

Chapter 8

回到空中都市去见翁德尔侯爵，剧情后前往西ダルマスカ沙漠，从西境界壁向西进入大沙海オグル・エンサ。在第一石油工厂见到沃斯拉，情节后沃斯拉加入为Guest同伴，继续向西边走来到大沙海ナム・エンサ。这里可以看到火精灵萨拉曼德，此时战胜它是不可能的，不要去惹它，而它也会被魔法吸引，要注意魔法的使用。这里的路相当漫长，不过敌人种类单一，连锁值可以轻松过百，好好利用吧！

在这里还可以找到一个莫古利，与之对话后前进，可以看到ウルタン・エンサ族人和一个乌龟样的敌人ウルタンイーター战斗，加入战斗打倒乌龟，之后回去与莫古利对话。回到大沙海オグル・エンサ，登上一个山坡后发生情节，再回到大沙海ナム・エンサ的记录点附近发生剧情，调查花之后得到“イクシロの实”。继续西行来到王墓门前发生BOSS战，如果有イクシロの实，该BOSS将大幅度弱化，不然它的速度和攻击力都很有威胁性。笔者是直接将其打倒的，关键就在于它伤血后如果看到自己不行了就逃出来(BOSS战能逃然后再打也算是奇观了)，整理一番再进去打，期间它的HP是不会回复的，只有再次与之战斗的时候才会缓慢回复，如此多来几遍必可将其磨死。

调查王墓门前的古代装置就能转移到王墓内，在城壁之间和守壁之间都有恶魔墙挡着。恶魔墙会死亡宣告、暗黑、异次元(传送角色到异次元空间，战斗后该角色也不会回来，目前只知道在记录点记录时可以回来)、无之手指(把MP变为0)，它会渐渐逼近你，等到它到达最边上时就GAME OVER。第一次见到的时候最好先逃走，当然要打的话靠必杀技也能赢。之后来到中央大厅，此时可看到3个转移点，不过左右两个现在还未开启。向左走在南翼的通廊调查南翼台座上的宝玉，向右走在北翼的通廊调查北翼台座上的宝玉，附近会有新道路出现(该道路不会在地图上显示)。从新道路前进，这里由于Mist很浓，所以

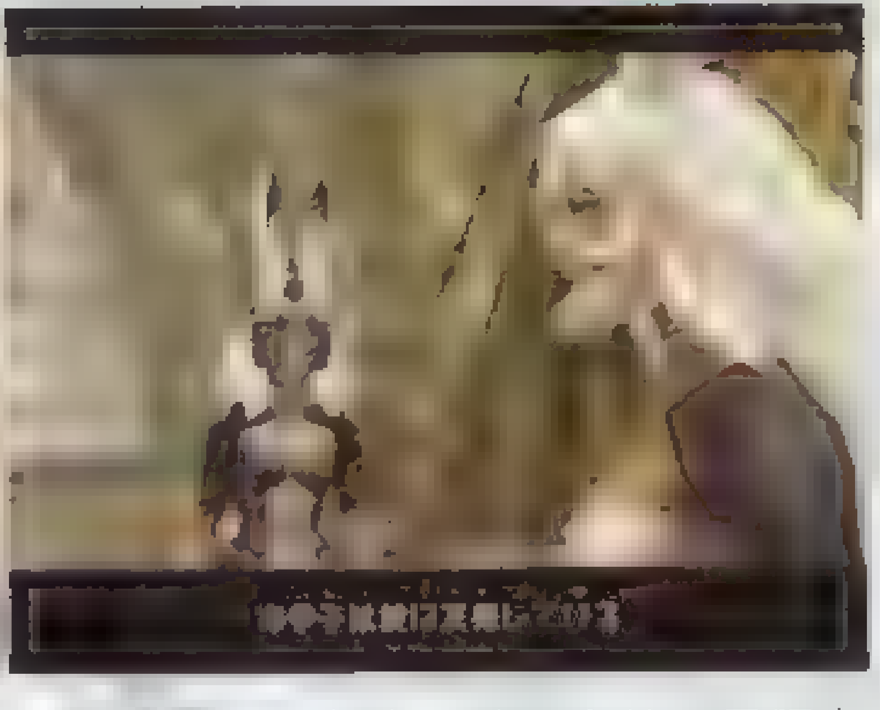
MP回复速度也会变快。在火炎的回廊见到第一个召唤兽：魔人ベリアス。ベリアス对火属性攻击吸收，冰属性是弱点，其魔法可以让人中油状态，大大增加它的火炎攻击伤害，一旦中了要马上解。打倒魔人ベリアス后得到召唤执照，此时就可以习得召唤兽了。进入晓天之间得到“暁の断片”，之后回到王墓门口发生剧情，众人被带到了帝国军轻巡洋舰西瓦上。情节之后与沃斯拉战斗，注意他的连续攻击很有威力，如果此时练出了必杀技就不要吝惜了，战胜沃斯拉之后发生剧情，自动回到王都ラバナスタ。

Chapter 9

情节后从南门前往雨季的ギーザ草原，雨季的草原敌人较强，要小心。以后草原的雨季和干季会随时间而变化。向草原的南边前进，进入オズモーネ平原，再向西南边前进来到“ガリフの地ジャハラ”。与门口的ガリフ族战士对话发生情节，战士长スピネル出现，这样就可以进入ギリフ族人的集落了。在やすらぎの大地与ガリフ族长老对话后再与战士长对话就可以去见最长老了。在门口与守卫对话就会发生剧情，情节后拉萨加入为Guest同伴，并且战士长会给你补充装备。接下来从オズモーネ平原向东边前进，途中会发生剧情，之后进入ゴルモア大森林。

进入大森林后在一个障壁面前发生剧情，芙兰会打开一条新的道路，从新道路前进就能进入芙兰的故乡“エルトの里”。进入エルト之里后沿着道路前进，来到最上方的区域就能见到长老ヨーテ，情节后回到入口处发生剧情后就可以出エルト之里了。这时回到オズモーネ平原，在记录点将一个ポーション给帝国士兵，这样就可以从他那里借到路行鸟。骑上路行鸟之后就可以进入一些只有路行鸟才能进的区域。从【如图1】的位置从路行鸟专用通道前进就能到达ヘネ魔石矿所在的区域。

进入ヘネ魔石矿后需要交替打开红蓝颜色的开关才能到达目的地，因为这里的谜题是当打开一个颜色的开关后，另一个颜色相应的门就会关闭。所以先在北通用口按下开关打开



蓝色的门，然后在坑口分岐点B按开关打开红色的门，注意在这里开开关会有大量布丁系敌人出现，它们会猛毒等异常状态，连续攻击伤害不低，建议逃走。之后从区间连结线A回到区间连结线B，前往作业准备坑。剧情后跟着ミュリン前进就会碰到BOSS，它会全体ドンアク化攻击，还会减速魔法，用必杀连携打它比较方便。(这个BOSS也是试玩版的一个BOSS。)打倒BOSS后自动回到エルト之里，并得到重要道具“レンテの泪”。有了レンテの泪就可以进入大森林中被结界封印的区域了，不过现在还是向东前进发展剧情吧，有的区域根本就不是现在可以去挑战的。特别注意的是此时可以从门口的莫古利那儿买到LP两倍的饰品，此道具对不上场的队员也有效，所以必买！

向东走来到沉睡大树的广场会遇到BOSS古龙，古龙的必杀带暗黑、猛毒、油、沉默等多种效果，所以エスナ和回复道具要多用，当它HP比较低的时候会用火炎魔法，如果此时中了油状态那将是很痛的。不过这个BOSS吃沉默，可以好好利用一下。战胜BOSS后前进，来到バラミナ大峡谷。

爱之羽根 在雨季的ギーザ草原的隐藏区域可以拿到爱の羽根，其作用是可以听懂蛇鸡兽的话。有了这个道具后，当发生ギ……草原……的蛇鸡兽叛逃事件后，就可以明白蛇鸡兽的想法，把潜逃到各地的蛇鸡兽找回来，成功后的奖品可是相当不错的。

Chapter 10

进入大峡谷后向东北方向前进，途中发生剧情，之后就可以进入神都ブルオミシェイス了。进神都后一直向里走，进入光明之间与大僧正对话就会发生剧情，之后拉萨离开队伍。接着从大峡谷向南前进来到ミリアム遗迹。

进入遗迹后要装备晓之断片(注意装备后MP为变为0)，并让装备了断片的角色调查晓光的台座才能解除遗迹的封印，否则出现几个不死系的敌人。来到破幻的步廊里同样装备晓之断片调查晓光的台座，此时出现新的道路。从左右的道路继续前进，这里还有一个绿色的水晶，调查后它会变成敌人，要将其击倒之后真正的记忆水晶才会出现。到了剑王的守护区域调查制裁的大剑门就会打开，然后利用转移装置回到具眼的守护，开门后进入远谋的回廊，这里有3个烈士之像，将它们都调整到面对中央的方向，即左边的面朝右，右边的面朝左，下边的面朝上(打开地图就能看到石像以黄色的箭头显示，箭头指示的方向就是石像面对的方向)。调整好石像的方向后出门就会发生剧情，途中的中BOSS战由于有磁力影响，装备金属装备的话会减速，不过这BOSS的防御力不高。可以用必杀技连携的方法轻松搞定。战胜中BOSS后从新道路前进就能碰到这个迷宫的最终BOSS：背德的皇帝，它对冰属性

攻击吸收，身旁的冰球会不停增殖。如果习得了必杀技就要好些，用必杀技连携攻击直接打皇帝。打倒背德的皇帝后进入霸者之间，剧情后拿到霸者之剑。回到遗迹入口发生剧情，此时返回神都ブルオミシェイス。

返回神都后进入光明之间，与裁判和裁判长贝尔加战斗，先干掉旁边的裁判再用必杀连携打倒贝尔加。打倒贝尔加后众人决定前往帝都，此时与光明之间外的长老对话可以得到与隐藏召唤兽相关的“断罪の魔石”。

Chapter 11

从现在到帝都为止，商店的武器防具会不断更新，先准备好巨款吧！先从神都利用传送点传送到ナルビナ城塞，之前不能走的地方现在可以通过了，出去就是モスフォーラ山地。向山地北方走就可以到达サリカ树林，如果从最左边向下走来到东ダルマスカ沙漠去ネブラ河边的集落可以买到山地的地图。

进入森林后向东北前进，在一个

石门前碰到一个莫古利(おやかたモーグリ)，它会叫你去找9个小弟。打开地图此时你会发现地图上有几个标有感叹号的地方，这些莫古利小弟就在叹号的位置。找齐所有莫古利后回去与おやかたモーグリ对话就能打开石门了，再与おやかたモーグリ对话还能拿到クイスモイト之靴。

森林中会碰到之前预告片中出现的火球王BOSS，它会分裂小火球，小火球自爆可以给火球王加血，而且攻击火球王自己也会减血。火球王对火属性攻击吸收，对水属性弱，不过当它HP不足时会给自己加满血(很多玩家一定会被这招弄得非常郁闷)，打它的方法是看准时机用必杀连携攻击(有拼运气的成分，火球王的HP在一半一下就有可能给自己加血了)。打败它之后道路就会打开，这就可以前往死都和湿原了，不过这时去纯粹是找死，还是先发展剧情吧。(^_^)

Chapter 12

过了石门就来到了フォーン海岸，向东南方向前进就可以来到猎人营地，情节之后从北边的出口出去前往ツィッタ大草原。来到大草原后向东走，在记录点从小孩子那里接到怪物讨伐任务，并得到封魂的钥匙。得到钥匙后继续前进，进入一个山洞，用钥匙打开ソーヘン地下宫殿的门。

一进门就是与5个可爱的BOSS战斗(很有战队的风范哦，还是标准的5人战队)，它们会到处乱跑，而且身上会有增幅魔法，先取消掉，而且它们会很多种异常状态攻击，要注意及时解掉。这5个小东西身上各自都有一个珍贵道具，能偷的话就不要错过了，不过如果没有偷到也没关系，后期的幻妖之森中它们会以普通敌人的身分出

现，到那个时候再偷也不迟。打倒它们后5个小家伙升天，继续前进(如果回去找那小孩可以拿到讨伐任务的奖励)。这里的水晶也需要打倒之后才能变为记忆水晶，向北边走就会碰到BOSS，该BOSS会分身，注意用必杀连携的时候不要打错了。它会死亡宣告、混乱等异常状态，要注意随时回复。打败BOSS后在被选者的房间调查古老的管制台就可以到帝都阿尔克迪斯旧市街了。

Chapter 13

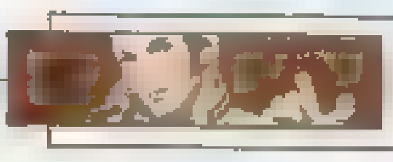
来到旧市街前进至守卫的帝国士兵处，与之对话发生剧情，支付给情报屋1500块钱后开始收集情报，收集情报要多与市民对话，与“ここだけの男”和“守钱のピズレ”对话得到情报，再与线人对话就会发生剧情前往帝都

アルケイディス。

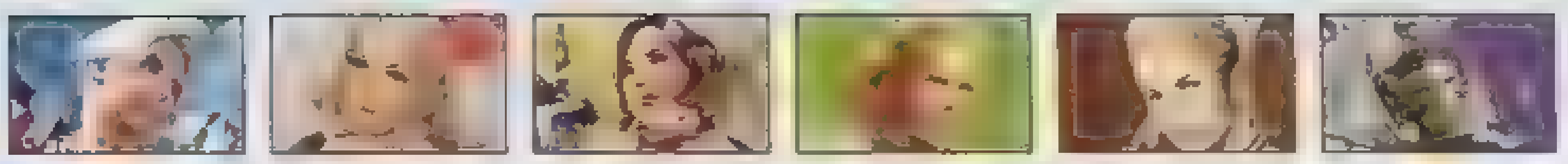
进入帝都后巴尔福雷离开，与的士导游(タクシーガイド)对话发现需要收集这里的9个ホワイトリーフ才能乘坐的士。此时情报屋再次出现，这次花2500块钱买得情报，然后就可以开始与街人对话获得ホワイトリーフ。这里是一个传话的迷你游戏，你需要从一个人那里得到情报，然后将它传给相应的人就会获得ホワイトリーフ。一开始有的人头上的字只会显示政民，与其对一次话后就会显示出他叫什么。收集28个ホワイトリーフ后与商店里的ギルドカウンター对话就能得到重要道具“ブラックフェザー”。下表是获得情报的人以及对应的人，还有他们所在的区域：

No.	区域	情报	提供情报者	接受情报者
1	ニルバス区	大女优への道	空气を変えたい妇人	引退した妇人
2	ニルバス区	走り回って动いている	见守る绅士	売り入む男
3	ニルバス区	励ましの言叶	おうえんする研究员	失败した研究员
4	ニルバス区	给料が半分	说明に困る绅士	ブルーダイヤの妇人
5	ニルバス区	代々スポーツマン	スポーツ好きの妇人	读书好きの研究员
6	ニルバス区	退职の决意	决意した研究员	元研究员の绅士
7	モールベリ区	魔道士の素质	魔道士の女	アカデミーの绅士
8	モールベリ区	28のリーフ	フェザーを目指す女	フェザーを目指す男
9	モールベリ区	ギーザのアクセサリ	アクセサリの妇人	ギーザの男
10	モールベリ区	大道芸人	ホロッときた妇人	家族思いの娘
11	モールベリ区	结婚记念日	ネックレスの男	ネックレスの女
12	モールベリ区	旅することが大好き	旅好きな妇人	旅の生活の绅士
13	モールベリ区	ジャッジになりたいんだ!	ジャッジになりたい男	ジャッジの夫人
14	モールベリ区	家庭教师	家庭教师の妇人	家庭教师の绅士
15	モールベリ区	变装の名人	そっくりの男	そっくりの男
16	トラント区	取引先のお娘さん	片思いの绅士	片思いの妇人
17	トラント区	舞台のチケット	チケットの母	チケットの娘
18	トラント区	自分のブティック	ブティックの妇人	金があまっている绅士
19	トラント区	独创的な建筑士	ビルヂングの绅士	デザインが変な绅士
20	トラント区	帝国の历史	历史を知る老人	历史を知りたい绅士
21	トラント区	リュート弾き	リュートの女	リュート弾き
22	リーアナ区	まんまるコーンが品切れ	野菜を売る女	野菜を売る男
23	リーアナ区	ビュエルバの空中庭园	ツアーの女	ビュエルバの妇人
24	リーアナ区	经济判断力が上がるガンビット	ガンビットの绅士	カードをもらった妇人
25	リーアナ区	悲しい未来	タロットの女	幸せな小说を书く女
26	リーアナ区	恋の愿挂けの手纸	手纸をひろった绅士	ロマンチックな妇人
27	リーアナ区	妹が欲しがっていたアイテム	入荷がうれしい绅士	入荷を待つ妇人
28	リーアナ区	革新的な料理	美食研究家	料理が下手な妇人

到了另一个区域后发生帝国兵的情节，之后与的士导游对话，选择“例の场所”前往ドラクロア研究所。



古怪战法 本作的战斗系统非常强！虽然没有打遍天下无敌手的最强战法，但经过研究之后可以发现很多稀奇古怪的战法。比如饰品ニオパラオア的作用是药系道具的效果逆转，装备之后对杂兵使用フェニックスの尾就能造成9999的伤害力！



攻略要点 Chapter 14

进入研究所后就无法脱出了，要注意。从北部的电器来到67层，在研究室中拿到研究所的门卡和卡片，这里与ヘネ魔石矿一样，要通关交替开关红蓝两色的门前进。先在67E区域的03号室将蓝色的门打开，然后从北边的电梯到68层，接着在68E区域03号室打开红色的门，然后在68W区域04号室打开蓝色的门，最后到68W区域的11号室打开蓝色的门，这样就可以去南边的电梯了，乘电梯上70层。到70层发生情节后前进，见到BOSS希德博士。与希德战斗时要先清除他周围的副武器，它们会给自己加速，记得用デスペル魔法解。希德的必杀技为全体伤害，伤害大约近700，还是要注意一下回复。打败希德的剧情之后来到港町バーフォンハイム。

攻略要点 Chapter 15

港町的情节后利用记录点传送到ゴルモア大森林。向大森林的南边前进进入幻妖之森。进入幻妖之森，向南边走在记录点的区域发生幻影的事件。幻影消失后进入新区域与BOSS战斗，该BOSS会MP吸收的招式，而且异常状态的招式也很丰富，最好的方法是必杀连放，一组放完再换一个MP满的角色上来放。它的防御并不高，一般来说3次组合必杀就能打倒它，不过前提是必杀要按准。继续前进，这时会发现有一些祭坛类的建筑，调查地面的幻妖的纹章就会得到提示，这时用右摇杆转动视角，如果看到一片森林一样的景色就朝那个方向走，走到下一个幻妖的纹章前也如法炮制，最后就会来到遗迹的门前。要打开遗迹的门必须要用召唤兽魔人ベリアス，所以如果这时没学的话就找一个人学了再将其召唤出来，这样魔人就会帮你打开遗迹的大门了。

进入门后就是古代都市ギルヴェガン，前进不久就是和BOSSダイダロス战斗，它的物理攻击非常强劲，不

图2

过吃コンフュ魔法，可以善加利用一下。打败BOSS后调查转移装置进入古代都市内部。这里要注意的是开机关，打败机关旁的ミスリゴーレム后会出现地图上没显示的隐藏道路。到达火之门后从地图中央的隐藏道路【如图2】前进，之后是与BOSS的战斗。该BOSS会重力魔法，而且该战斗无法使用技，但它吃混乱，所以用コンフュ魔法依然有效。打败它后前进按下转移装置转移到一个没有地图的区域，这个区域中的转移装置都是标有罗马数字的。从一开始的Ⅶ号开始前进，这里的道路比较复杂也容易迷路，而且同样需要开开关启动制御装置。不过大致可以按照转移装置的号码来进行估计，笔者是按照Ⅶ、Ⅵ、Ⅴ、Ⅳ、Ⅱ、Ⅰ的顺序前进的(应该还有更快捷的方法，不过最后一定是从Ⅲ传到Ⅰ)。最后来到风之门与召唤兽シュミハザ战斗，它全属性吸收，所以用无属性的物理攻击和魔法打它比较好，其实最简便的还是必杀连携。打败它之后从天则的转移装置传送，情节后获得重要道具契约之剑。

攻略要点 Chapter 16

回到港町バーフォンハイム，与地图上标着红叉处的"见はりの海贼"对话，之后前往雷达斯的府邸，情节后雷达斯成为Guest同伴。接下来去飞空艇港口，与个人用受付对话前往リドルアナ大瀑布。进入大瀑布后前进来到リドルアナ大灯台，前进在广场上碰到僵尸龙，由于它的不死系的所以回复魔法和道具对它可以造成伤害，而且减速和混乱魔法对它也有效。

打败僵尸龙进入大灯台下层，一开始在下层的始原层打敌人，有的敌人打死后会出现蓝色的光球，调查就能得到黑之珠，得到3颗黑之珠后去下层内郭的3个黑封的祭坛使用黑之珠就可以开启封印。从封印解除的门进去就是与BOSS的战斗，要注意的是这个BOSS在HP打到一半以下时就会张开完全防护罩，此时任何攻击对其无效，因此这个时候就需要大家都开始防守，直到等到那个防护罩消失再打。打倒BOSS后调查转移装置来到下一个区域，这里可以看到有红绿两种颜色的头上冒火的敌人ゴジャ，我们需要打的是绿色的，这样才能搭

桥前进，而杀死红色的ゴジャ则会减少道路，所以见到它们最好无视。打碎愚者的墙会出现新的道路。前进来到BOSS处，这个BOSS弱点为火，而减速、混乱魔法对其有效，所以一上来就减速。打败它后调查转移装置，这时来到大灯台的中层。

中层有4个祭坛，每一个对应一个封印的技能，具封的祭坛是不能使用道具，战封的祭坛是不能使用普通攻击，魔封的祭坛是不能使用魔法，知封的祭坛是不能查看地图。这时玩家可根据自己战斗的特点来进行取舍，之后前进与BOSS战斗。该BOSS的攻击力很高，火冰雷暗系魔法无效，好在它没什么异常状态的招式，打他的时候注意回复就行了。打败BOSS后天动器可以用了，而调查封印能力的祭坛就可以把封印的能力取回来。之后乘坐天动器来到大灯台上层。

大灯台上层是利用彩色的转移装置进行转移，笔者是按照黑、绿、红的顺序进行传送的。最后一个如果调查玫瑰红的可以到一个隐藏区域，一进该区域门就会被封印起来，要打倒

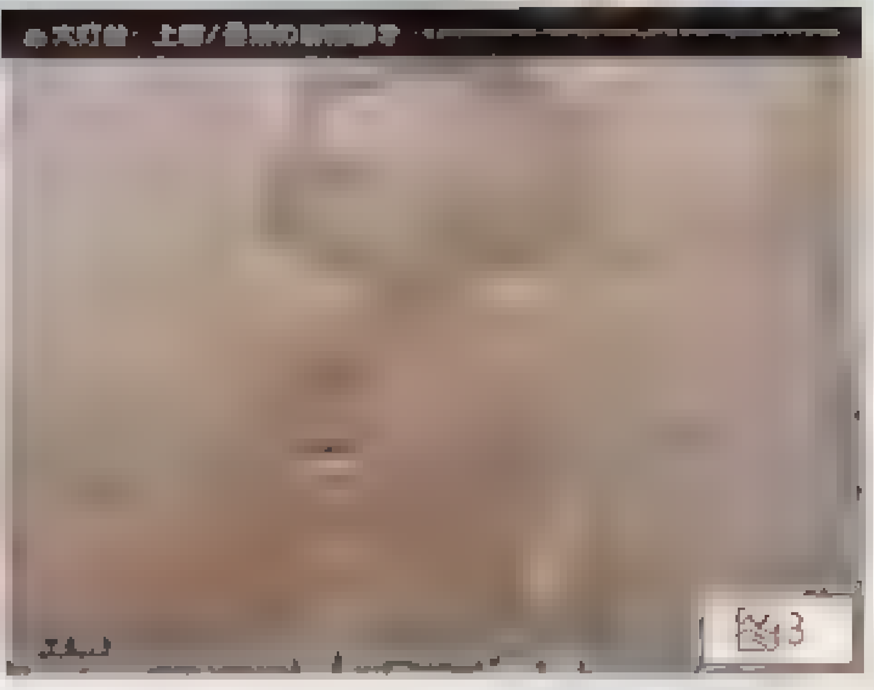


图3

一定数量的僵尸敌人才能解开封印，不过这里能拿到登台上层的地图。另外，按黑、绿、红、白的顺序走可以在【如图3】打开愚者之墙，进去后调查转移装置来到天动器前，之后乘坐天动器前往90层。来到90层就是与BOSS召唤兽ハシュマリム战斗，它濒死时也会用绝对防御要注意此时以防御为主。它的攻击带减速、病毒效果，一定要及时解。打败它后继续前进，之后将是BOSS二连战。一开始是裁判长加布拉斯，他HP一半以下就会用防护罩，这时要用物理攻击。打败加布拉斯后是与希德以及召唤兽ファムフリート战斗，这场战斗注意用デスペル解除希德有益状态。他的必杀是比之前更为强劲的全体攻击，不过如果技能得当以及装备好的话是可以完全防御住的。

与希德战斗后发生剧情，之后自动回到港町バーフォンハイム，情节后飞空艇港口追加空中要塞巴哈姆特，这是游戏的最终迷宫，而且一旦进去就出不来了，所以此时应该是各种隐藏要素的搜索时间，大家尽情地探索全世界吧。

攻略要点 Chapter 17

进入巴哈姆特后就无法出来而且里面也没记录点，所以进去前请做好各种准备。进入要塞后从外部通路进入中央内部，调查升降梯操作盘时加布拉斯出现并与之战斗，他吃减速(スロウ)、盲瞎(ブライン)、沉默(サイレス)魔法，一定要善加利用。战胜他后再次调查升降梯操作盘向上移动，然后就是与最终BOSS维因的战斗。在打维因之前最好装备单手剑，这样就能装备大大增加回避率的盾，然后佩带增加回避率的饰品，如果搭配得当你会发现角色们都非常英勇，经常是维因一个超杀打过来结果全防。(第三形态效果最明显)与维因的战斗是三连战，第一场战斗加布拉斯作为Guest同伴参战，而后两场维因的加速魔法是可以用デスペル取消的，一定要取消！第二形态减速、防御破坏、魔防破坏的魔法和技能对其有效，而第三形态防御破坏和魔防破坏对其有效。

源式装备 本作中源氏装备需要在基加美什身上偷到，在讨伐谜之男的任务中就可以遇到他。在战斗中他会使用《FF》主人公的武器，每换一次就可以偷到新东西。二回战的最后他甚至会拿出《DQ》主人公的罗德之剑，实在是令人大跌眼镜啊！

文 十六夜

怪物猎人2 dos | Capcom | ACT

PS2 Monster Hunter2 dos 06年2月16日

疑难杂货

[illegible]

在温暖期以及寒冷期，能够从密林的区域4以及区域10的海边获得(海边沙滩的贝壳)，获得几率较低。另一种方法是在沙漠，利用“ペイントの实”与山菜爷爷(区域8)交换后获得。

キラビートル

后期建设村庄以及强化防具，武器的昆虫，能够在雪山的区域1、2或是塔的区域3捕获。另外，能够私用“灰水晶の原石”与雪山的山菜爷爷交换获得。

红莲石

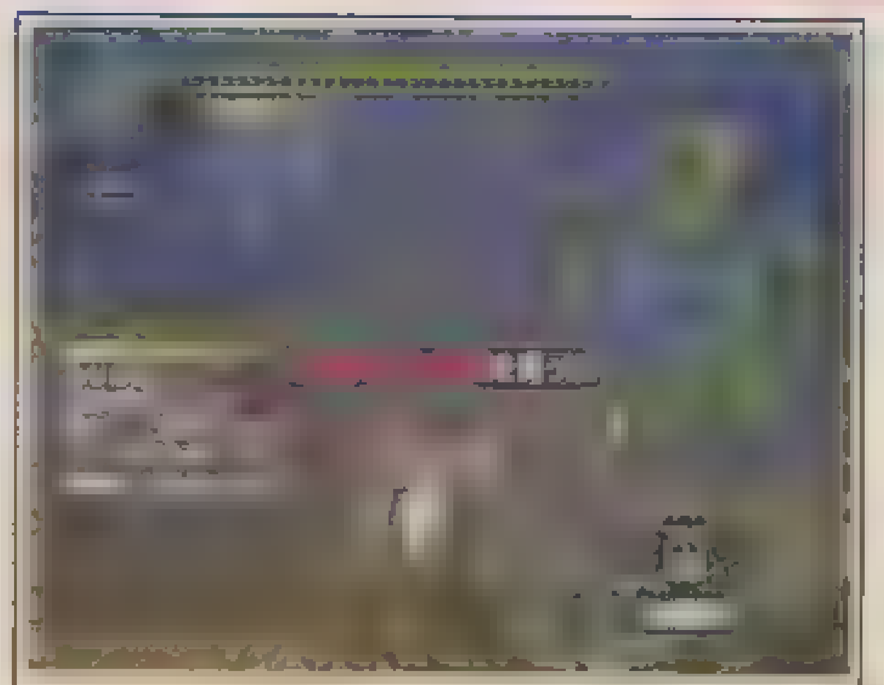
中上位的矿石，只有在火山的区域5、6、8才能挖掘到。另外，打倒铠龙グラビモス后有很小的几率能够剥到。

[illegible]矿石

中上位的矿石，只有在塔的区域1、4、5才能挖掘到。另外，打倒オオナズチ后能够剥到。而霞龙オオナズチ需要帆船建造完成后，前往科克特村完成讨伐モノブロス的任务后才会出现。

勇气の证

在火山的次要任务中成功搬运火药岩，主要任务完成后获得。



古塔の书

利用“古塔の断章·前篇”、“古塔の断章·中篇”以及“古塔の断章·后篇”进行调合后获得(成功率100%)。其中“古塔の断章·前篇”需要用“钢の龙鳞”与山菜爷爷(建议到“密林”)交换后获得。“钢の龙鳞”除了打败クシャルダオラ后获得以及在雪山的区域8挖掘获得外，还可以用“增强剂”+“生命の粉”+“朽ちた龙鳞”调合后获得(成功率75%)。“古塔の断章·中篇”是在游戏中期的时候，从猫人杂货店购买(20000z)。“古塔の断章·后篇”则要从坑道中由村民挖掘出来。

[illegible]

初期村庄发展的必要道具之一，只能在火山的区域2(岩石旁红色的草丛)中摘取到，而且几率底。游戏中期之后就可以在食材店买到，不过已经没有什么实际意义了……

古龙[illegible]

高等级的龙骨，强化防具以及武器必不可少的素材。只有打败古龙クシャルダオラ、ナナ·テスカトリ以及テオ·テスカトル后获得。另外，斩断ナナ·テスカトリ以及テオ·テスカトル的尾部后有一定几率能够剥到。

教官の注文书

在训练场完成全部的“斗技演习”后获得。

[illegible]

打倒メラルー(黑猫人)后，一定几率掉落。

ヒーローブレイド

来到科克特村，完成雄火龙リオレウス讨伐任务后，拔出石中剑。

一流ハンターの证

在科克特村，完成モノブロス讨伐任务后， 从村长手中获得。

村长の古[illegible]剑

在科克特村，完成オオナズチ讨伐任务后， 从村长手中获得。

朽ちた龙剑

完成ラオシャンロン讨伐任务以及テオ·テスカトル登场后，在坑道拔出龙剑。

单手剑

ハンターナイフ		84	–	–	铁矿石×2	–	–	–
└ハンターナイフ改		98	–	–	铁矿石×1	–		–
├ハンターカリンガ		126	–	–	铁矿石×1	大地の结晶×1	–	–
└ハンターカリンガ改		154	–	–	マカライト矿石×1	铁矿石×3	大地の结晶×3	–
├アサシンカリンガ		168	–	–	マカライト矿石×3	铁矿石×4	大地の结晶×5	–
├ドスパイトダガー		224	–	1	ドスランポスの爪×4	ドスランポスの头×1	龙骨(中)×3	–
└ドスパイトダガー改		238	–	2	ドスランポスの爪×6	龙骨(大)×3	极彩色の毛×1	–
└ドスファングダガー		266	–	2	ランポスの尖爪×7	坚龙骨×5	龙玉×1	–
└スリープショテル		168	睡眠180	1	水龙のヒレ×2	沙龙のヒレ×2	ネムリ草×10	–
└ガノフィンショテル		182	睡眠230	1	水龙のヒレ×3	沙龙のヒレ×3	眠鱼×10	–
└ガノフィンスパイク		210	睡眠260	2	水龙のヒレ×4	翠水龙の鳞×8	睡眠袋×5	–
└ハイガノススパイク		252	–	2	翠水龙のヒレ×4	沙龙の上ビレ×4	ドス眠鱼×5	–
├サーペントバイト		182	–	–	ランポスの皮×6	ランポスの牙×4	モンスターの体液×1	–
├ヴァイパーバイト		196	麻痹220	–	ゲネポスの皮×5	ゲネポスの麻痹牙×8	沙龙のヒレ×1	–
└デスパライズ		210	麻痹260	2	ドスゲネポスの皮×3	ゲネポスの麻痹牙×16	麻痹袋×5	–
└ハイドラバイト		112	毒200	–	イーオスの皮×5	イーオスの毒牙×8	ゲキレツ毒チングX3	–
└デッドリィポイズン		168	毒360	–	ドスイーオスの皮×3	イーオスの毒牙×16	毒袋×4	–
└プリンセスレイピア		196	毒370	1	雌火龙の棘×1	雌火龙の鳞×5	毒袋×6	–
└プリンセスレイピア改		224	毒380	2	雌火龙の上棘×1	雌火龙の上鳞×5	雌火龙の逆鳞×1	–
└クイーンレイピア		252	–	2	雌火龙の上棘×1	雌火龙の坚壳×3	雌火龙の红玉×1	–
└ツインダガー*双剑								
紫电		154	防御+2 雷200	–	キリンの雷角×1	キリンのたてがみ×4	龙の牙×8	ゴム质の紫皮×2
└紫电改		168	防御+6 雷250	–	キリンの雷角×2	キリンのたてがみ×6	ドラグライト矿石×4	–
├雷神剑キリン		196	防御+10 雷280	1	キリンの雷角×3	キリンの皮×1	ライトクリスタル×5	–
└雷神宝剑キリン		238	防御+16 雷320	2	キリンの苍角×3	キリンの上皮×4	ノヴァクリスタル×5	–
└双雷剑キリン*双剑								
バーンエッジ		168	火240		火龙の甲壳×3	火龙の鳞×4	火龙の骨髓×1	火炎袋×3
├バーンエッジ改		210	火310	–	火龙の甲壳×5	火龙の骨髓×1	火龙の鳞×3	
└イフリートマロウ		252	火380	2	火龙の甲壳×12	火龙の骨髓×3	炎の龙鳞×6	–
└コロナ		196	火440	–	火龙の逆鳞×1	火龙の鳞×8	[illegible]×5	
├ゴールドマロウ		238	防御+10 火480	2	金火龙の上鳞×12	金火龙の坚壳×8	[illegible]龙の红玉×[illegible]	–
└フレイムサイフォス		224	火240	1	铠龙の骨髓×1	黑铠龙の坚壳×8	[illegible]×2	
└豪剑アグニ		280	火280	2	铠龙の骨髓×2	黑铠龙の头壳×2	红莲石×15	–

www.pinmobook.com ALL RIGHTS RESERVED

ボーンククリ	98	–	–	龙骨(小)×2	–	–	–
├ボーンククリ改	112	–	–	龙骨(小)×2		–	
├ボーンピック	140	–	–	龙骨(小)×3	カラ骨(小)×6		–
└ボーンピック改	168	–	–	龙骨(小)×6	カラ骨(小)×10	–	
├ボーンネイル	182	–	1	龙骨(中)×2	カラ骨(小)×12	とがった爪×6	–
├リベットクラブ	224	–	1	ねじれた角×1	龙の牙×10	角龙の甲壳×3	
├クギバット	252		1	上质ねじれた角×1	龙の牙×5	角龙の甲壳×4	–
├咒魂	280	–	2	黒巻き角×3	黒角龙の背甲×2	古龙の血×1	–
└金兽棍	294	雷100	1	金狮子の尖角×3	金狮子の黒毛×4	カブレライト矿石×15	–
└金兽棍(禁忌)	322	雷200	1	金狮子の锐牙×2	黄金の毛×1	カブレライト矿石×20	–
├ブロスブロス*双剑							
└サンダーベイン(强化)	196	雷170	1	ゴム质の皮×4	龙骨(大)×3	电气袋×2	–
サンダーベイン(生产)	196	雷170	1	电气袋×3	アルビノエキス×5	龙骨(大)×4	ゴム质の皮×7
└ライトニングベイン	210	雷220	1	ゴム质の皮×6	古龙骨×2	电气袋×4	–
└雷神剑インドラ	224	雷240	2	ゴム质の紫皮×8	霞龙の角×1	アルビノの中落ち×1	–
└ポイズンタバルジン	196	毒320	2	ゴム质の皮×6	龙骨(中)×3	毒袋×4	–
├デッドリィタバルジン	224	毒390	3	ゴム质の紫皮×7	龙骨(大)×3	毒袋×6	
└ボーンシックル*双剑							
フロストエッジ	168	冰190	–	雪狮子の毛×8	冰结晶×20	マカライト矿石×8	–
└フロストエッジ改	210	冰230	1	雪狮子の鬣×1	雪狮子の牙×3	冰结晶×15	–
└ハイフロストエッジ	266	冰350	2	雪狮子の刚毛×8	雪狮子の锐牙×4	冰结晶×20	–
ヒーローブレイド	196	–	1	–	–	–	–
├マスターブレイド	224	–	2	一流ハンターの证×1	村长の古い剑×1	モノブロスハート×1	–
└传说の双刃*双剑							
钢冰剑	196	冰350	1	钢龙の尖爪×1	钢龙の爪×2	钢龙の甲壳×8	冰结晶×20
└エストレモ=ダオラ	252	冰390	1	钢龙の尾×3	钢龙の坚壳×5	钢龙の宝玉×1	–
ニンジャソード	210	–	–	钢龙の角×1	钢の龙鳞×5	蛇龙の皮×2	たまご卷×3
└ハイニンジャソード	238		–	钢龙の角×3	蛇龙の上皮×6	ギルドチケット×2	–
ドラゴンバスター	252	龙200	–	黒龙の鳞×12	老山龙の红玉×1	勇气の证×5	战友の绊×5
└黒龙剑	280	龙240	–	黒龙の角×3	黒龙の鳞×7	古龙の血×5	–
└黒灭龙剑	336	龙300	–	黒龙の红角×3	黒龙の红鳞×7	战友の证×5	–
朽ちた龙剑	140	–	2	–		–	–
└封龙宝剑	196	龙120	3	古龙骨×3	古龙の血×1	星铁×3	–
凄くさびた小剑	126	–	–	–	–	–	–
└さびた小剑	140	–	–	大地の结晶×20	–	–	–
├封龙剑(绝一门)	168	龙630	–	大地の结晶×40	古龙の血×1	-	–
└オデッセイ	196	水300	1	岩龙の翼×1	镰蟹の铗×1	雌火龙の逆鳞×1	–
└オデッセイブレイド	280	水380	2	铠龙の骨髄×1	镰蟹の尖爪×1	雌火龙の红玉×1	–
独龙剑(青鬼)	268	龙10	2	老山龙の苍角×1	老山龙の苍甲壳×3	老山龙の红玉×1	战友の绊×5
└独龙剑(苍鬼)	294	龙10	2	老山龙の苍角×2	老山龙の苍甲壳×5	浮岳龙の体液×8	–
└双龙剑*双剑							
ツルギ(鸟)	196	–	–	黒狼鸟の耳×2	黒狼鸟の鳞×5	黒狼鸟の翼×1	のりこねバッタ×3
└ツルギ(狼)	196	–	1	黒狼鸟の耳×4	黒狼鸟の鳞×2	ドスヘラクレス×6	–
ねこ?ぱんち	140	麻痹180	–	肉球のスタンプ×3	タルの盖×1	–	-
├にゃんにゃんぼう	168	–	–	タルの盖×3	大食いマグロ×10	マタタビ×10	–
└メラルーツール	154	–	–	肉球のスタンプ×5	大食いマグロ×10	マタタビ×10	
└メラルーガジェット	210	–	1	肉球のスタンプ×10	ドス大食いマグロ×5	マタタビ×10	–
クリムゾンクラブ	238	–		一角龙の甲壳×3	真红の角×1	角龙の牙×4	星铁×1
└モノブロスクラブ	266	–	–	真红の角×2	一角龙の背壳×4	鬼人药グレート×1	-
クロオビソード	210		2	片手剑チケット×10	坚実なコイン×10	クロオビコイン×20	龙骨(大)×2
└タツジンソード	238	–	3	片手剑チケット×20	飞龙のコイン×6	坚龙骨×4	–

双手剑

ハンターナイフ							
└ツインダガー(强化)	112	–	–	阳光石×2	大地の结晶×1	–	–
ツインダガー(生产)	112	–	-	マカライト矿石×3	阳光石×4	大地の结晶×2	-
└ハリケーン	140	-	–	铁矿石×2	阳光石×2	大地の结晶×3	-
└サイクロン	154	–		铁矿石×3	阳光石×4	大地の结晶×5	–
├デュアルトマホーク	168		–	マカライト矿石×8	阳光石×6	抗菌石×2	-
└デュアルトマホーク改	196	–	–	マカライト矿石×15	阳光石×12	宝石卷×1	-
└インセクトオーダー	168		1	ランゴスタの羽×15	カンタロスの头×3	モンスターの体液×10	–
└インセクトオーダー改	210	–	2	ランゴスタの羽×20	カンタロスの头×7	キラビートル×5	
└インセクトスライサー	238	–	2	ランゴスタの薄羽×8	カンタロスの薄羽×10	王族カナブン×6	–
リベットクラブ							
├ブロスブロス	252	防御+10	1	一角龙の背甲×1	角龙の背甲×1	ねじれた角×2	–
├ブロスブロス改	266	防御+12	2	モノブロスハート×1	角龙の坚甲×1	ドスヘラクレス×2	
ボーンククリ改							
└ボーンシックル(强化)	126		1	とがった爪×2	龙骨(小)×2		–

www.plumbook.com

名称	锋利度	攻击	属性	插槽数	素材1	素材2	素材3	素材4
ボーンシックル(生产)		126	—	1	とがった爪×4	棒状の骨×2	—	—
└ボーンシックル改		154	—	1	とがった爪×4	龙骨(小)×2	—	—
├クックツインズ(强化)		140	火100	1	なぞの头骨×2	怪鸟の耳×1	ホットドリンク×4	—
クックツインズ(生产)		140	火100	1	怪鸟の耳×2	なぞの头骨×2	棒状の骨×2	ホットドリンク×4
└クックツインズ改		168	火100	2	怪鸟の耳×1	桃毛兽の毛×4	鬼人药×1	—
└ピンクボンボン		210	防御+10	1	桃毛兽の毛×15	桃毛兽の爪×4	雪狮子の牙×2	—
└ファンキーボンボン		238	防御+14	1	桃毛兽の刚毛×10	桃毛兽の尖爪×2	雪狮子の锐牙×2	—
├ガノカットラス		168	防御+10 水180	1	水龙のヒレ×2	沙龙のヒレ×2	キレアジ×4	—
└ガノカットラス改		182	防御+13 水230	2	水龙の鳞×10	沙龙の鳞×10	ドスキレアジ×2	—
└ブレイドエッジ(强化)		182	—	2	镰蟹の爪×2	とがった爪×4	大きな骨×2	—
ブレイドエッジ(生产)		182	—	2	镰蟹の脚×2	镰蟹の爪×3	とがった爪×3	のりこねバッタ×5
└ブレイドエッジ改		196	—	2	镰蟹の铗×2	镰蟹の爪×4	古龙骨×2	—
└ヤツザキ		210	—	3	镰蟹の尖爪×2	镰蟹の铗×4	龙头壳×2	—
紫雷改								
└双雷剑キリン		210	防御+12 雷300	1	キリンの雷角×4	キリンの雷尾×2	キリンの皮×1	—
ヒーローブレイド								
└传说の双刃		266	—	2	一流ハンターの证×1	村长の古い剑×1	古龙の血×1	—
双龙剑		280	龙220	—	黑龙の角×1	老山龙の大爪×2	老山龙の红玉×1	战友の绊×5
└双龙剑(极)		294	龙220	1	老山龙の角×2	黑龙の角×2	古龙の血×5	—
└双龙剑(天地)		308	龙280	1	老山龙の苍角×2	黑龙の红角×2	战友の证×5	—
ハイツインダガー		112	—	—	—	—	—	—
└双影剑		196	—	3	カブレライト矿石×14	マカライト矿石×20	阳光石×12	—
オーダーレイピア		182	水140	—	ドラグライト矿石×6	ライトクリスタル×4	大地の结晶×12	宝石卷×3
└ホーリーセーバー		196	水190	1	ライトクリスタル×6	阳光石×8	宝石卷×5	—
└ギルドナイトセーバー		266	水230	2	ノヴァクリスタル×4	ユニオン矿石×8	宝石卷×7	—
テッセン(鸟)		196	—	1	黑狼鸟の鳞×10	黑狼鸟の尾×2	黑狼鸟のたてがみ×4	宝石卷×1
└テッセン(狼)		224	—	2	黑狼鸟の翼×2	黑狼鸟のたてがみ×4	ドラグライト矿石×5	—
工房试作品(锯斩り)		252	雷100	—	カブレライト矿石×24	キリンの雷角×4	电气袋×6	ゴム质の皮×8
└正式采用机械锯		266	雷120	—	キリンの苍角×2	电气袋×8	ゴム质の上皮×6	—
└改良型机械锯		294	雷160	—	キリンの苍角×4	电气袋×10	ユニオン矿石×12	—
ツインフレイム		182	火180	1	火龙の尾×1	火龙の鳞×4	雌火龙の甲壳×2	雌火龙の鳞×6
└ツインハイフレイム		210	火210	1	火龙の鳞×6	雌火龙の鳞×8	火龙の骨髓×2	—
└双剑リュウノツガイ		238	火250	1	火龙の上鳞×6	雌火龙の上鳞×8	雌火龙の逆鳞×2	—
└ダキリュウノツガイ		280	火390	1	银火龙の上鳞×6	金火龙の上鳞×8	火龙の红玉×2	—
双焰		266	龙180	1	岩蟹の铗×1	老山龙の角×2	老山龙の红玉×1	红莲石×8
└红莲双刃		308	龙270	1	老山龙の角×4	炎龙の尘粉×2	战友の绊×5	—
凄く风化した双剑		168	—	—	—	—	—	—
└风化した双剑		182	—	—	钢の龙鳞×15	—	—	—
├封龙剑(超绝一门)		210	龙510	1	钢の龙鳞×25	古龙の血×1	—	—
└フランベルジュ		224	—	1	カブレライト矿石×22	霞龙の尾×2	古龙の血×2	—
└双剑オオナズチ		266	—	2	霞龙の尖角×2	霞龙の宝玉×1	ユニオン矿石×8	—
ランボスクロウズ		224	—	2	ランボスの尖爪×4	ランボスの上鳞×4	ドスランボスの头×2	キラビートル×6
└ハイランボスクロウズ		238	—	3	ランボスの尖爪×6	ランボスの上鳞×4	龙玉×2	—
メルトウォーリア		238	防御+8	1	黑铠龙の坚壳×4	铠龙の坚壳×4	铠龙の骨髓×2	毒袋×6
└メルトウォーリア改		252	防御+8	2	铠龙の头壳×4	龙玉×1	ダキレツ毒チング×2	—

大剑

名称	锋利度	攻击	属性	插槽数	素材1	素材2	素材3	素材4
クロオビブレイド		720	—	2	大剑チケット×10	豪华なコイン×10	シロオビコイン×30	钢龙の甲壳×2
└タツジンブレイド		816	—	3	大剑チケット×10	鸟龙のコイン×6	金火龙の上鳞×3	—
フィンブレイド		480	水260	—	龙骨(大)×2	水龙のヒレ×2	モンスターの体液×4	
└水剑ガノトトス		576	水390	—	水龙のヒレ×3	水龙の鳞×4	鬼人药グレート×1	—
└苍剑ガノトトス		720	水470	—	水龙のヒレ×4	翠水龙の鳞×5	古代鱼×1	—
└苍刃剑ガノトトス		816	水620	—	翠水龙のヒレ×3	翠水龙の鳞×6	モンスターの浓汁×5	—
レッドウィング		672	火330	1	火龙の鳞×5	火龙の甲壳×6	火龙の翼爪×4	火炎袋×2
├炎剑リオレウス		720	火570	1	火龙の翼×1	火龙の骨髓×1	火龙の翼爪×5	—
└ブルーウィング		720	火430	1	苍火龙の翼×1	火炎袋×5	苍火龙の甲壳×5	—
└煌剑リオレウス		768	火520	2	苍火龙の翼×3	火龙の红玉×1	苍火龙の坚壳×10	—
ドラゴンキラー		576	龙330	—	老山龙の鳞×10	樱火龙の鳞×10	钢の龙鳞×10	雌火龙の逆鳞×1
└封龙剑(灭一门)		672	龙480	1	炎龙の爪×10	霞龙の爪×10	钢龙の爪×10	—
└封龙剑(超灭一门)		720	龙840	1	黑龙の鳞×10	黑龙の红鳞×10	黑龙の魔眼×1	—
凄くさびた大剑		576	—	—	—	—	—	—
└さびた大剑		624	—	—	大地の结晶×20	—	—	—
├エンシェントプレート		864	龙100	—	大地の结晶×40	古龙の血×1	—	—
└钢冰大剑		672	冰200	—	钢龙の翼膜×3	古龙骨×5	钢の龙鳞×10	—
└钢冰大剑改		720	冰240	—	钢龙の翼膜×5	钢龙の甲壳×[illegible]	古龙の血×2	—
└ダオラーデグニダル		864	冰350	—	钢の龙鳞×22	钢龙の宝玉×1	战友の绊×3	—

www.plumbook.cn

名称	锐利度	AT	属性	插槽	素材1	素材2	素材3	素材4
アイアンソード		288	—	—	铁矿石×3	—	—	—
└アイアンソード改		336	—	—	铁矿石×2	—	—	—
├バスターソード		384	—	—	铁矿石×6	大地の结晶×2	—	—
├バスターブレイド		480	—	—	铁矿石×8	マカライト矿石×2	大地の结晶×5	—
├ブレイズブレイド		528	防御+1	—	マカライト矿石×6	大地の结晶×10	冰结晶×5	—
├アッパーブレイズ		672	防御+3	1	マカライト矿石×11	火龙の翼爪×5	ドスランポスの爪×5	—
└タクティクス		768	防御+6	1	火龙の翼膜×8	火龙の翼爪×5	钢龙の爪×5	—
└ストラテジー		864	防御+8	2	火龙の坚壳×8	火龙の翼爪×10	火龙の逆鳞×1	—
└ソウルオブキャット		576	麻痹300	1	肉球のスタンプ×2	麻痹袋×4	ドスキレアジ×2	—
└カースオブキャット		624	麻痹360	1	肉球のスタンプ×4	麻痹袋×6	キラビートル×10	—
└蛇剑(苍蛇)		432	—	—	ドスランポスの爪×3	ランポスの牙×4	ランポスの皮×5	—
└蛇剑(大蛇)		480	—	1	ドスランポスの爪×4	ドスランポスの皮×5	ランポスの鳞×10	—
└蛇剑(白蛇)		672	冰50	2	雪狮子の牙×1	とがった爪×7	ランポスの白鳞×10	—
└ディフェンダー		528	防御+14	—	铁矿石×10	阳光石×5	—	—
└センチネル		576	防御+20	1	铁矿石×15	阳光石×10	マカライト矿石×5	—
└バルバロイブレイド(强化)		624	防御+18 火200	1	マカライト矿石×8	なぞの头骨×1	火炎袋×3	—
バルバロイブレイド(生产)		624	防御+18 火200	1	火炎袋×4	マカライト矿石×12	阳光石×8	なぞの头骨×1
└クリムゾンゴート		672	防御+16 火250	1	マカライト矿石×12	铠龙の甲壳×4	红莲石×3	—
└铁刀•太刀								
ボーンブレイド		336	—	—	龙骨(小)×3	—	—	—
└ボーンブレイド改		384	—	—	龙骨(小)×4	—	—	—
├アギト		480	—	—	龙骨(小)×6	とがった爪×3	—	—
└リュウノアギト		528	—	2	龙骨(中)×3	鱼龙の牙×6	—	—
├真・龙ノ顎		624	—	2	樱火龙の甲壳×4	桃毛兽の牙×3	桃毛兽の爪×3	—
└ゴーレムブレイド		576	防御+2	2	龙骨(大)×3	龙の牙×4	モンスターの体液×2	—
└ヴァルキリーブレイド		624	防御+4	2	雌火龙の甲壳×3	龙の牙×6	モンスターの体液×4	—
├ジークリンデ		816	防御+6	2	雌火龙の甲壳×4	雌火龙の鳞×6	鬼人药グレート×1	—
└ティタルニア		768	防御+8 龙160	2	古龙骨×2	樱火龙の甲壳×6	のりこねバッタ×5	—
└ブラッシュデイム		864	防御+10 龙220	2	古龙骨×8	樱火龙の坚壳×6	モンスターの浓汁×5	—
├骨刀•太刀								
└レッドストライプ(强化)		480	防御+4	1	龙骨(小)×4	とがった爪×2	盾蟹の小壳×2	—
レッドストライプ(生产)		480	防御+4	1	盾蟹の小壳×5	棒状の骨×2	とがった爪×3	黑珍珠×1
└レッドストライプ改		576	防御+4	2	龙骨(小)×8	とがった爪×5	盾蟹の小壳×5	—
├レッドシザー		624	防御+8	2	龙骨(中)×2	盾蟹の爪×1	盾蟹の甲壳×5	—
└グレートシザー		672	防御+12	2	盾蟹の爪×2	盾蟹の甲壳×7	忍耐の丸药×1	—
└ギザミブレイド		672	—	—	镰蟹の脚×2	镰蟹の甲壳×5	キレアジ×10	—
└ブルークロウブレイド		816	—	—	镰蟹の铗×1	镰蟹の爪×3	ドスキレアジ×5	—
└キリサキ		912	—	1	镰蟹の铗×3	镰蟹の尖爪×1	古代鱼×5	—
ハルバード		864	—	—	红莲石×1	古龙骨×1	マカライト矿石×8	—
└ジャッジメント		816	—	—	古龙骨×2	マカライト矿石×10	キラビートル×3	—
└エクスキューション		768	-	—	龙骨(大)×8	ドスヘラクレス×3	モンスターの体液×4	—
├エクスキューション改		816	—	1	龙骨(大)×12	角龙の背甲×1	鬼人药グレート×3	—
├执行人の大斧		864	—	1	古龙骨×15	雌火龙の坚壳×5	古龙血×1	—
└ダブルプロスソード		912	—	—	黑卷き角×3	角龙の坚壳×8	のりこねバッタ×18	—
└角龙剑ターリアラート		960	—	—	上质なねじれた角×2	黑角龙の尾×5	モンスターの浓汁×12	—
└クリムゾンサイス•太刀								
赤く风化した大剑		720	—	—	—	—	—	—
└风化した大剑		816	—	—	钢の龙鳞×15	—	—	
├エピタフプレート		960	龙100	—	钢の龙鳞×20	古龙の血×1	—	—
└テスカブレイド		768	火480	—	炎王龙の尖角×1	炎王龙の甲壳×6	炎龙の尘粉×2	—
└キングテスカブレイド		864	火520	—	炎王龙の尖角×3	炎王龙の坚壳×5	炎龙の宝玉×1	—
オベリオン		816	龙180	1	苍火龙の坚壳×3	苍火龙の甲壳×6	苍火龙の上鳞×4	モンスターの浓汁×5
├ベイルカイザー		912	龙230	1	苍火龙の坚壳×5	苍火龙の翼×2	古龙の血×3	—
└ジークムント		960	防御+10	1	火龙の坚壳×8	火龙の逆鳞×2	モノブロスハート×1	—
ミラブレイド		864	龙140	—	黑龙の鳞×20	古龙の血×5	战友の绊×5	战友の证×5
├ブラックミラブレイド		1008	龙380	—	黑龙の甲壳×10	黑龙の角×2	钢龙の宝玉×1	—
└アッパーミラブレイド		912	龙190	—	祖龙の白鳞×4	祖龙の坚壳×5	黑龙の魔眼×1	
└ミラアンセスブレイド		960	龙250	—	祖龙の白鳞×6	祖龙の角×3	炎龙の宝玉×5	—
セイリュウトウ(鸟)		528	—	—	黑狼鸟の翼×1	黑狼鸟の甲壳×3	黑狼鸟の鳞×5	大きな骨×2
└セイリュウトウ(狼)		624	—	1	黑狼鸟の翼×3	古龙骨×2	ドスヘラクレス×4	
ザンシュトウ(鸡)		672	-	—	怪鸟の坚壳×3	怪鸟の翼膜×6	怪鸟の耳×1	のりこねバッタ×2
└ザンシュトウ(军鸡)		768	—	—	怪鸟の坚壳×6	怪鸟の地狱耳×1	キラビートル×3	—
[illegible]		480	雷550	—	キリンの苍角×1	キリンの雷角×7	キリンのたてがみ×10	ドスヘラクレス×8
└召雷剑(麒麟王)		576	雷610	—	キリンの苍角×1	キリンの雷尾×3	ノヴァクリスタル×3	—
クロームレイザー		816	—		霞龙の角×1	钢龙の甲壳×10	雌火龙の逆鳞×1	火龙の逆鳞×1
└クロームデスレイザー		912			老山龙の苍角×1	钢龙の宝玉×1	霞龙の宝玉×1	—
骨		384	—	—	なぞの骨×1	—	—	—
└大骨		672	—	—	なぞの骨×4	—	—	—
鬼金棒		816	雷300	—	金狮子の尖角×1	金狮子の锐牙×1	金狮子の黑毛×5	ユニオン矿石×8
└大鬼金棒		864	雷380	—	金狮子の尖角×3	金狮子の尖爪×7	黄金の毛×1	—

www.plumbook.com

太刀

名称	锋利度	AT						
ボーンブレイド改								
└骨刀(狼牙)(强化)		432		-	マカライト矿石×2	ランポスの牙×5	ランポスの皮×2	-
骨刀(狼牙)(生产)		432	-	-	ドスランポスの皮×2	龙骨(小)×5	マカライト矿石×4	ランポスの牙×7
├骨刀(鲛牙)		480	-	-	マカライト矿石×4	鱼龙の牙×5	ランポスの鳞×5	-
├骨刀(龙牙)		624	-	-	マカライト矿石×8	龙の牙×5	ドスランポスの皮×2	-
├天下无双刀		768	-	1	钢龙の角×1	钢龙の爪×5	缟模样の皮×4	-
└天上天下无双刀		912	-	2	钢龙の尖爪×5	蛇龙の上皮×4	古龙の血×3	-
└龙刀(焰)		720	龙350	1	老山龙の角×1	红莲石×5	勇气の证×5	-
└龙刀(红莲)		816	龙480	1	老山龙の角×3	炎王龙の角×3	红莲石×7	-
┌龙刀(胧火)		768	龙520	1	老山龙の苍角×3	炎妃龙の角×5	战友の绊×5	-
└飞龙刀(朱)		864	火270	-	火龙の尾×3	火龙の坚壳×4	火龙の逆鳞×1	-
└飞龙刀(枫)		912	火340	-	火龙の翼×2	火龙の坚壳×8	火龙の红玉×1	-
└飞龙刀(青叶)(强化)		528	-	-	マカライト矿石×15	雌火龙の棘×1	雌火龙の甲壳×4	
飞龙刀(青叶)(生产)		528	-		マカライト矿石×15	雌火龙の棘×1	雌火龙の甲壳×6	キラビートル×3
└飞龙刀(翠)		624	-	1	ドラグライト矿石×5	雌火龙の甲壳×6	雌火龙の逆鳞×1	-
└飞龙刀(葵)		672	-	1	カブレライト矿石×18	雌火龙の上棘×1	雌火龙の红玉×1	-
└黑刀(零ノ型)		576	防御+2	2	カンタロスの头×4	カンタロスの羽×10	硬化药×3	-
└黑刀(贰ノ型)		672	防御+6	2	カンタロスの头×6	カンタロスの羽×20	硬化药グレート×1	-
└黑刀(叁ノ型)		816	防御+10	3	カンタロスの头×10	カンタロスの薄羽×10	キラビートル×7	-
アイアンソート改								
└铁刀(强化)		480	-	-	铁矿石×5	マカライト矿石×3	大地の结晶×5	-
铁刀(生产)		480	-	-	マカライト矿石×5	铁矿石×8	大地の结晶×7	砥石×12
└铁刀(契)		528	-	-	铁矿石×10	マカライト矿石×6	大地の结晶×10	-
└铁刀(神乐)		576	-	-	铁矿石×15	マカライト矿石×12	大地の结晶×15	-
└斩破刀		624	雷340	-	マカライト矿石×18	大地の结晶×30	电气袋×3	-
└鬼斩破		672	雷470	1	ドラグライト矿石×5	マカライト矿石×20	电气袋×5	-
└鬼神斩破刀		816	雷580	1	ドラグライト矿石×8	カブレライト矿石×24	アルビノの中落ち×2	-
ダークサイス		720	-	-	坚龙骨×4	黑角龙の甲壳×6	古代鱼×2	モンスターの浓汁×4
└ダークトーメント		768	-	-	古龙骨×5	黑角龙の坚壳×2	モンスターの浓汁×6	-
├镰威太刀		912	-	1	龙头壳×1	达人のドクロ×2	ゲキレツ毒テング×10	-
├クラブカッター		816	防御+8	-	盾蟹の尖爪×1	盾蟹の甲壳×8	キラビートル×6	-
└ダイミョウカッター		864	防御+12	1	盾蟹の尖爪×3	盾蟹の坚壳×6	王族カナブン×4	-
└鬼雉刀		816	雷180	-	金狮子の锐牙×3	金狮子の尾×2	たまご巻×5	-
└大鬼雉刀		864	雷240	-	金狮子の尖爪×4	金狮子の尾×4	浮岳龙の体液×5	-
军刀		576	火250	-	炎妃龙の甲壳×4	炎妃龙の角×1	炎の龙鳞×3	星铁×5
└军刀(狮子舞)		624	火360	-	炎妃龙の角×2	炎王龙のたてがみ×4	古龙の血×2	-
─军刀(狮子王)		768	火460	-	炎妃龙の角×5	狱炎の龙鳞×10	炎龙の宝玉×1	-
ガーディアンソード		720	-	2	-	-	-	-
└インペリアルソード		768	-	2	カブレライト矿石×25	岩龙の翼×1	大地の结晶×30	-
ラスティクレイモア		768	防御+10	-	锖びた甲壳×5	钢の龙鳞×10	火龙の甲壳×4	古龙の血×1
└グラインドクレイモア		816	防御+12	1	锖びた甲壳×10	钢の龙鳞×20	火龙の坚壳×6	-
└エクディシス		864	防御+14	2	锖びた龙翼×5	钢の龙鳞×30	古龙の血×5	-
龙木ノ太刀		624	-	2	龙木×3	龙苔×1	浮岳龙のヒレ×3	雷光虫×15
└龙木ノ太刀(神凭)		672	-	3	龙木×5	浮岳龙の体液×3	战友の证×5	-
大长老の肋差		768	火70	-	-			-
└斩老刀(スサノオ)		816	火170	1	カブレライト矿石×25	火龙の坚壳×5	火龙の逆鳞×1	

战锤

名称	锋利度	AT						
アイアンハンマー		312	-	-	铁矿石×4	-	-	-
└アイアンハンマー改		364	-	-	铁矿石×6	-	-	
├ウォーハンマー		416	-	-	铁矿石×10	阳光石×2	-	-
└ウォーメイス		520	-	-	铁矿石×15	阳光石×5	-	
├アイアンストライク		624	-	-	マカライト矿石×9	铁矿石×21	阳光石×10	-
└アイアンインパクト		728	-	-	マカライト矿石×16	铁矿石×34	ライトクリスタル×1	
└ジェイルハンマー		624	麻痹190	1	マカライト矿石×12	雷光虫×11	ゴム质の皮×2	-
└バインドキューブ		780	麻痹280	1	マカライト矿石×22	雷光虫×28	电气袋×9	
└スパイクハンマー(强化)		468	-	-	铁矿石×15	ハリの実×10	增强剂×3	-
スパイクハンマー(生产)		468	-		マカライト矿石×4	铁矿石×18	ハリの実×12	增强剂×5
└スパイクハンマー改		572	-	-	铁矿石×20	ハリの実×15	荣养剂グレート×5	
└クリスタルロック(强化)		676		1	ライトクリスタル×1	マカライト矿石×8	宝石卷×3	-
クリスタルロック(生产)		676		1	ライトクリスタル×1	マカライト矿石×13	冰结晶×7	宝石卷×1
─クリスタルノヴァ		780	-	1	ライトクリスタル×1	マカライト矿石×15	冰结晶×8	
└グレートノヴァ		936	雷300	2	ノヴァクリスタル×3	カブレライト矿石×35	キリンの雷角×5	-
凄くさびた槌		624		-	-	-	-	
└さびた槌		676	-	-	大地の结晶×20			
├ブレス・コア		936	-	-	大地の结晶×40	古龙の血×1	-	-
└ジェイダイトメイス(强化)		728	火260	-	炎妃龙の角×2	炎妃龙の甲壳×3	红[illegible]×1	
ジェイダイトメイス(生产)		728	火260	-	炎妃龙の角×3	炎妃龙の甲壳×3	[illegible]	-
└ジェイドメイス		780	火300	1	炎妃龙の角×3	炎妃龙の甲壳×7	古龙の血×2	
└ナナニトリ		832	火370	1	炎妃龙の角×6	炎龙の尘粉×3	炎龙の宝玉×1	-

www.plumbook.cn

名称	攻击力	属性	插槽	素材	素材	素材	素材
ボーンハンマー	364	—	—	龙骨(小)×4			—
└ボーンハンマー改	426	—	—	龙骨(小)×6	—	—	—
├サイクロプスハンマー	468	—	—	大きな骨×2	龙骨(小)×7	—	—
├アトラスハンマー	572	—	—	大きな骨×3	龙骨(小)×11	—	—
└クックジョー	676	—	—	巨大なクチバシ×1	とがった爪×6	モンスターの体液×4	—
├クックピック	728	—	2	怪鸟の耳×2	极彩色の毛×2	モンスターの体液×15	—
└バイオレンスジョー	780	—	1	青怪鸟の甲壳×8	青怪鸟の鳞×4	のりこねバッタ×6	—
└ヴェノムモンスター	832	—	1	毒怪鸟の头×1	マカライト矿石×17	毒袋×8	—
└デスヴェノムハンマー	936	—	1	毒怪鸟の头×1	ゴム质の上皮×7	カブレライト矿石×25	—
└スカルクラッシュ	520	—	—	龙骨(中)×2	とがった爪×10	モンスターの体液×1	—
└スカルクラッシュ改	572	—	—	龙骨(中)×4	鱼龙の牙×12	モンスターの体液×2	—
├ブロステイル	728	防御+10	—	角龙の尾×1	角龙の甲壳×2	マカライト矿石×8	—
└破槌シャッター	832	防御+14	—	角龙の尾×3	角龙の甲壳×8	のりこねバッタ×21	—
└ツインブロスハンマー	884	防御+18	—	真红の角×1	黒巻き角×1	黒角龙の甲壳×6	—
└角龙槌カオスレンダ	936	防御+20	—	上质なねじれた角×2	黒角龙の尾×6	龙玉×1	—
└コーンヘッドハンマー	624	冰260	—	雪狮子の牙×2	雪狮子の毛×6	なぞの头骨×1	—
└コーンヘッドハンマ改	728	冰370	—	雪狮子の牙×3	雪狮子の尾×2	キラビートル×5	—
└グレートコーン	832	冰400	—	雪狮子の锐牙×7	雪狮子の刚毛×10	达人のドクロ×1	—
└ボーンアクス	624	—	1	龙骨(中)×6	モンスターの体液×1	-	—
└ブロードボーンアクス	780	-	2	龙骨(大)×5	モンスターの体液×3	—	
ギガントハンマー	624	防御+8	1	铠龙の甲壳×4	岩龙の甲壳×3	マカライト矿石×11	—
├ギガントハンマー改	728	—	1	铠龙の甲壳×6	岩龙の甲壳×5	マカライト矿石×16	—
└溶解槌	832	火190	1	黒铠龙の甲壳×8	黒铠龙の头壳×1	红莲石×8	—
└溶解槌(炼狱)	884	火310	1	黒铠龙の坚壳×12	黒铠龙の头壳×2	铠龙の骨髓×3	-
└シェルハンマー	780	防御+8	2	岩龙の甲壳×8	龙の牙×15	毒袋×5	—
└グラビィトンハンマー	884	防御+14	2	岩龙の甲壳×12	火龙の翼爪×8	雌火龙の棘×1	—
アンヴィルハンマー	676	防御+4	1	ドラグライト矿石×4	マカライト矿石×15	铁矿石×50	—
└激槌オンスロート	832	防御+6	1	ドラグライト矿石×10	マカライト矿石×30	铁矿石×99	—
├ウォースタンプ	936	防御+7	2	ドラグライト矿石×15	カブレライト矿石×30	阳光石×30	—
└ウォーバッシュ	1040	防御+8	2	ドラグライト矿石×18	カブレライト矿石×60	阳光石×60	—
└鬼铁	832	—	1	カブレライト矿石×10	ドスゲネポスの头×1	蛇龙の头×1	—
└鬼铁丸	884	—	1	カブレライト矿石×20	金火龙の坚壳×1	黄金の毛×1	—
ロブスタンプ	624	水200	—	水龙の上鳞×1	エビの大壳×1	エビの小壳×1	棒状の骨×1
└キングロブスタンプ	780	水230	—	エビの巨大壳×1	女王エビ×3	—	—
イカリハンマー	624	水290	1	—	—	—	-
└イカリクラッシャー	780	水340	2	豪腕の锭×1	水龙のヒレ×2	星铁×3	—
龙头盘棍	624	—	2	达人のドクロ×1	龙头壳×4	古龙骨×7	モンスターの浓汁×5
└エンシェントレリック	780	—	3	龙头壳×6	古龙骨×15	のりこねバッタ×20	
バサルブロウ	832	—	—	—	—	—	—
└バサルバッシュ	936	—	—	岩龙の坚壳×15	ユニオン矿石×7	龙玉×1	—
凄く风化した槌	780	—	—	—		—	
└风化した槌	884	—	—	钢の龙鳞×15	—	—	—
├バルセイト・コア	1040	—	—	钢の龙鳞×20	古龙の血×1	—	—
└钢冰棍	936	冰290	—	钢龙の坚壳×6	钢龙の尾×1	マレコガネ×4	—
└コロサルニダオラ	988	冰330	—	钢龙の坚壳×12	钢龙の尖爪×2	钢龙の宝玉×1	—
骨块	416	—		なぞの骨×3	—	—	—
└大骨块	728	—	—	なぞの骨×6	—	—	—
テッケン	988	—	1	石像の拳×1	ドラグライト矿石×6	—	—
└エンシェントブロウ	1092	—	2	石像の拳×1	ドラグライト矿石×8	ユニオン矿石×11	—
ブルヘッドハンマー	520	—	1	大猪の皮×2	ファンゴの头×1	大きな骨×1	—
└ブルタスクハンマー(强化)	572	—	2	ファンゴの头×1	大きな骨×5	鬼人药×1	
ブルタスクハンマー(生产)	572	—	2	大猪の皮×4	ファンゴの头×1	大きな骨×5	怪力の种×3
工房试作品ガンハンマ	676	火200	-	红莲石×4	マカライト矿石×20	火龙の骨髓×1	爆药×20
└デッドリボルバー	780	火240	2	ドラグライト矿石×15	火龙の骨髓×2	红莲石×4	—
└正式采用机械槌	936	火290	2	红莲石×4	カブレライト矿石×20	モンスターの浓汁×2	—
ボリタン	520	雷280	—	デンゲキチケット×4		—	—
└ボリタンG	780	雷420		デンゲキチケット×5	金狮子の尖角×1	—	
クロオビハンマー	780	—	3	ハンマーチケット×10	永远のコイン×10	タツジンコイン×10	铠龙の甲壳×3
└タツジンハンマー	884	防御+2	3	ハンマーチケット×20	牙兽のコイン×6	金火龙の坚壳×3	-
スイ(鸟)	780	—	1	尖ったクチバシ×1	黒狼鸟の耳×2	黒狼鸟のたてがみ×4	龙骨(大)×3
└スイ(狼)	884	—	1	尖ったクチバシ×3	黒狼鸟のたてがみ×10	ドスヘラクレス×18	—
くろねこハンマー	624	—	—	ドラグライト矿石×2	钢龙の尾×1	肉球のスタンプ×5	-
└しろねこハンマ	728	—	1	カブレライト矿石×20	エールナッツ×2	肉球のスタンプ×7	—
ドラゴンデストロイ	780	龙170	—	老山龙の大爪×1	老山龙の鳞×5	龙骨(大)×2	—
└ドラゴンブレイカー	884	龙330	—	老山龙の大爪×2	老山龙の甲壳×3	古龙の血×2	—
└龙坏棍	988	龙410	—	老山龙の苍甲壳×5	老山龙の红玉×1	ノヴァクリスタル×3	—
ミラバスター	832	龙110	—	黒龙の角×2	黒龙の甲壳×5	战友の[illegible]×10	战[illegible]证×5
├バルカンバスター	988	龙240	—	黒龙の角×3	黒龙の眼×2	钢龙の宝玉×3	-
└ミラアンセスバスター	884	防御+8 龙350	—	祖龙の角×5	黒龙の魔眼×2	炎龙の宝玉×1	—

www.plumbook.com

狩猎笛

名称	锋利度	[illegible]	属性	[illegible]	素材	素材	素材	素材
ボーンホルン		520	防御+5	1	アオキのコ×1	大きな骨×1	—	—
└ボーンホルン改		676	防御+10	2	アオキのコ×3	大きな骨×5	モンスターの体液×2	—
ブラッドホルン		884	雷240	1	魅惑色の翼膜×2	魅惑色の柔皮×8	电气袋×3	古龙骨×6
└ブラッドフルート		936	雷380	1	魅惑色の翼膜×6	アルビノの霜降ノ×1	电气袋×6	
フルフルホルン		780	雷200	1	ブヨブヨした皮×5	アルビノエキス×4	电气袋×2	龙骨(大)×6
└フルフルフルート		832	雷290	1	ブヨブヨした皮×8	アルビノの中落ち×1	电气袋×4	—
ウォードラム		624	—	1	桃毛兽の毛×8	龙骨(中)×3	火药草×5	—
└ウォードラム改		728	—	1	极彩色の毛×2	桃毛兽の毛×12	龙骨(大)×3	—
ウォーボンゴ		780	—	1	桃毛兽の刚毛×4	极彩色の毛×6	エールナッツ×5	坚龙骨×3
└ウォーコンガ		936	—	1	桃毛兽の刚毛×6	极彩色の毛×8	ドスヘラクレス×5	—
ブロンズベル		468	防御+16	—	岩蟹の铗×2	岩蟹の甲壳×6	岩蟹の背甲×2	战友の绊×5
└ガオレンズベル		624	防御+20	—	岩蟹の尖爪×4	岩蟹の背甲×3	岩蟹の甲壳×8	—
龙木ノ笛		572	麻痹140	—	龙木×6	龙苔×2	浮岳龙のヒレ×4	雷光虫×23
└龙木ノ笛(宿神)		676	麻痹220	—	龙木×12	浮岳龙の体液×6	战友の证×5	—
ソニックビードロー		676	—	—	ライトクリスタル×1	ランゴスタの羽×6	カンタロスの羽×6	のりこねバッタ×3
└ソニックビードロー改		728	—	—	ランゴスタの羽×20	カンタロスの羽×30	モンスターの体液×30	—
└クイーンビードロー		832	—	—	ノヴァクリスタル×1	ランゴスタの薄羽×20	カンタロスの薄羽×20	—
メタルバグパイプ		676	防御+14	1	ドラグライト矿石×3	マカライト矿石×17	蛇龙の皮×2	鸣き袋×6
└グレートバグパイプ		780	防御+18	2	ドラグライト矿石×6	マカライト矿石×24	鸣き袋×18	—
ウラナイオカリナ		832	毒290	—	霞龙の尾×1	霞龙の皮×4	霞龙の翼膜×2	ドラグライト矿石×5
└ウラナイオカリナ改		884	毒380	—	霞龙の尾×3	霞龙の角×1	ドラグライト矿石×10	—
└マジナイオカリナ		988	毒410	—	霞龙の上皮×12	カブレライト矿石×28	霞龙の宝玉×3	—

长矛

名称	锋利度	[illegible]	属性	[illegible]	素材1	素材2	素材3	素材4
アイアンランス		138	—	—	鉄矿石×3	—	—	—
└アイアンランス改		161	—	—	鉄矿石×3	—	—	—
├ナイトランス		184	—	—	鉄矿石×6	大地の结晶×3	ランポスの鳞×4	—
└ナイトスクウィード		230	—	—	マカライト矿石×3	大地の结晶×6	ランポスの皮×6	—
├パラディンランス		276	防御+4	—	マカライト矿石×6	鉄矿石×8	大地の结晶×8	—
└ランパート		299	防御+6	1	マカライト矿石×10	大地の结晶×15	宝石卷×1	—
└バベル		345	防御+8	1	マカライト矿石×18	大地の结晶×20	ゲネポスの鳞×15	—
└击龙枪(阿)		368	防御+10 龙100	1	折れた击龙枪×1	カブレライト矿石×15	ユニオン矿石×4	—
└击龙枪(吽)		414	防御+12 龙100	1	钢龙の尾×3	カブレライト矿石×20	ユニオン矿石×6	—
├エストック		276	防御+8	2	ライトクリスタル×1	マカライト矿石×4	冰结晶×6	—
└ヴァルハラ		299	防御+10	3	宝石卷×1	マカライト矿石×7	冰结晶×12	—
└アイアンガンランス*长矛炮								
ボーンランス		161	—	—	龙骨(小)×2	鉄矿石×1	—	—
└ボーンランス改		184	—	—	龙骨(小)×1	鉄矿石×1	—	—
├ロングホーン		207	—	—	龙骨(小)×5	棒状の骨×3	—	—
├ロングタスク		253	—	—	龙骨(小)×8	大きな骨×1	モンスターの体液×1	—
├バーバリアンタスク		299	—	—	龙骨(中)×3	大きな骨×4	モンスターの体液×3	—
└オーガーランス		391	—	—	龙骨(大)×5	イーオスの皮×12	鬼人药×5	—
└ダイオーガー		437	—	1	坚龙骨×5	ドスイーオスの皮×8	モンスターの浓汁×5	—
└ボーンクロウランス(强化)		276	防御+12	—	盾蟹の甲壳×4	盾蟹の小壳×6	とがった爪×3	—
ボーンクロウランス(生产)		276	防御+12	—	盾蟹の爪×2	盾蟹の甲壳×4	盾蟹の小壳×7	モンスターの体液×3
├ボーンクロウランス改		345	防御+15	—	盾蟹の甲壳×8	盾蟹の爪×3	エビの小壳×1	—
└シザーガンランス*长矛炮								
└ブレイドスティンガー		368	—	1	镰蟹の铗×2	镰蟹の甲壳×8	镰蟹の爪×10	—
└ギザミスティンガー		391	—	1	镰蟹の甲壳×12	镰蟹の尖爪×2	ドスヘラクレス×5	—
└ツキサン		437	—	1	镰蟹の铗×4	镰蟹の坚壳×8	镰蟹の尖爪×3	—
└ダークランス		230	—	2	カンタロスの头×2	カンタロスの甲壳×11	麻痹袋×3	—
└ダークスクウイード		276	—	2	カンタロスの头×4	モンスターの体液×8	麻痹袋×5	—
└ダーク		345	—	2	カンタロスの薄羽×7	モンスターの浓汁×9	ドスゲネポスの头×1	—
└ボーンジャベリン(强化)		207	—	—	龙骨(小)×4	鉄矿石×4	冰结晶×1	—
ボーンジャベリン(生产)		207		—	鉄矿石×5	龙骨(小)×5	のりこねバッタ×1	
└スパイクスピア		276	—	—	龙骨(小)×6	マカライト矿石×3	冰结晶×2	—
├アクアンスピア		299	水200	—	水龙のヒレ×3	水龙の鳞×7	マカライト矿石×10	—
└エメラルドスピア		322	水240	—	水龙のヒレ×4	翠水龙の鳞×8	沙龙のヒレ×4	—
└エメラルドスピア改		368	水390	—	翠水龙のヒレ×4	翠水龙の鳞×12	沙龙の上ヒレ×4	—
└シーブソングスピア(强化)		184	—	2	水龙のヒレ×2	沙龙のヒレ×2	ネムリ草×10	—
シーブソングスピア(生产)		184	—	2	水龙のヒレ×3	沙龙のヒレ×3	ネムリ草×10	睡眠袋×1
└レクイエムスピア		207	—	2	水龙のヒレ×5	沙龙の桃ヒレ×2	睡眠袋×4	
レッドテイル		276	火280	—	火龙の尾×1	火龙の甲壳×3	火炎袋×2	—
├プロミネンスピラー		322	火460	2	火龙の尾×8	火龙の骨髓×1	火龙の逆鳞×1	—
└ブルーテイル		299	火300	1	苍火龙の尾×5	苍火龙の甲壳×8	火龙の骨髓×3	—
└ブル-プロミネンス		345	火340	2	苍火龙の尾×10	苍火龙の坚壳×6	火龙の红玉×1	—
龙骑枪ゲイボルグ		414	防御+8	—	—	—	[illegible]	[illegible]
└龙骑枪ゲイボルガ		460	防御+12	—	钢龙の爪×3	钢龙の坚壳×5	ユニオン矿石×7	

www.plumbook.cn

名称	锋利度	攻	属性	插槽	素材1	素材2	素材3	素材4
ヴェノムランス		322	–	–	岩龙の翼×1	岩龙の甲壳×5	マカライト矿石×8	ゲキレツ毒テングダケ×6
└ヴェノムスクウィード		345	–	–	岩龙の甲壳×6	マカライト矿石×15	毒袋×5	–
├豪枪グラビモス		391	防御+10	–	铠龙の头壳×1	铠龙の甲壳×8	毒袋×10	–
└黑枪グラビモス		368	防御+8 火310	–	黑铠龙の头壳×1	黑铠龙の甲壳×12	红莲石×6	–
└漆黑枪グラビモス		414	防御+12 火360	–	黑铠龙の头壳×1	铠龙の坚壳×6	铠龙の骨髓×1	–
パラライザ		276	–	–	ドラグライト矿石×2	マカライト矿石×11	雷光虫×15	ゴム质の皮×4
└トライデント		299	–	–	ドラグライト矿石×4	电气袋×8	ゴム质の皮×5	–
クロオビランス		345	–	2	ランスチケット×10	豪华なコイン×10	シロオビコイン×30	盾蟹の甲壳×2
└タッジンランス		391	–	3	ランスチケット×20	甲壳のコイン×6	银火龙の尾×1	–
ガトリングランス		345	防御+8 火120	–	红莲石×4	マカライト矿石×15	火龙の骨髓×1	爆药×20
└ガトリングランス改		368	防御+8 火160	–	红莲石×4	阳光石×15	火炎袋×5	–
└正式采用机械枪		414	防御+8 火200	2	红莲石×6	カブレライト矿石×25	铠龙の骨髓×1	–
凄くきびた枪		276	–	–	–	–	–	–
└きびた枪		299	–	–	大地の结晶×20	–	–	–
├アンドレイヤー		414	–	–	大地の结晶×40	古龙の血×1	–	–
└钢冰枪		345	防御+6 冰240	1	钢龙の尾×1	钢龙の甲壳×3	钢の龙鳞×4	–
└钢冰枪改		391	防御+8 冰260	1	钢龙の爪×4	钢龙の甲壳×5	古龙の血×1	–
└テリオスニダオラ		460	防御+10 冰300	1	钢龙の尖爪×1	钢龙の坚壳×7	钢龙の宝玉×1	–
凄く风化した枪		345	–	–	–	–	–	–
└风化した枪		391	–	–	钢の龙鳞×15	–	–	–
├マヂンロウ		460	–	2	钢の龙鳞×20	古龙の血×1	–	–
└テオニハウル		414	火200	–	炎王龙の尾×3	炎王龙の坚壳×4	炎龙の尘粉×3	–
└テオニロア		437	火300	–	炎王龙の尖角×1	炎王龙の坚壳×8	炎龙の宝玉×1	–
ブロスホーン		322	–	–	ねじれた角×1	角龙の甲壳×4	角龙の牙×2	のりこねバッタ×3
├角枪ディアブロス		391	–	–	ねじれた角×5	角龙の甲壳×10	角龙の背甲×1	–
└ブラックテンペスト		460	–	1	上质なねじれた角×2	黑卷き角×4	黑角龙の坚壳×8	–
├クリムゾンブロス		391	火240	–	真红の角×2	一角龙の甲壳×4	火炎袋×3	–
├グラシアルブロス		368	冰200	1	白银の角×3	白一角龙の背甲×5	白一角龙の甲壳×4	–
└ホワイトディザスター		414	冰220	2	上质なねじれた角×2	白一角龙の背甲×8	雪狮子の锐牙×4	–
└鬼枪ラージャン		391	雷160	–	金狮子の尖角×2	金狮子の锐牙×2	金狮子の黑毛×2	–
└大鬼枪ラージャン		414	雷210	–	黄金の毛×1	金狮子の尖爪×3	浮岳龙の体液×5	–
ドラゴンランス		414	龙290	–	黑龙の角×3	黑龙の甲壳×5	ドラグライト矿石×10	ノヴァクリスタル×3
└黑龙枪		483	龙320	–	黑龙の眼×1	黑龙の鳞×10	战友の绊×5	–
└黑灭龙枪		506	龙380	–	黑龙の红角×3	黑龙の红壳×5	战友の证×5	–
ホウテンゲキ(鸟)		345	–	–	黑狼鸟の尾×3	尖ったクチバシ×1	黑狼鸟の耳×2	マカライト矿石×10
└ホウテンゲキ(狼)		414	–	1	黑狼鸟の尾×5	黑狼鸟の翼×1	ドラグライト矿石×3	–
雷枪(イカズチ)		230	雷300	–	キリンの苍角×1	キリンの皮×8	カブレライト矿石×18	雷光虫×7
└雷枪(タケミカヅチ)		276	雷490	–	キリンの苍角×1	キリンの上皮×3	ドスヘラクレス×7	–
ドラゴニッククリム		368	龙180	–	老山龙の坚壳×7	老山龙の角×5	岩蟹の甲壳×4	勇气の证×5
└封龙枪(刹那)		414	龙240	–	老山龙の红玉×1	岩蟹の背甲×4	战友の绊×3	–

长矛炮

名称	锋利度	攻	属性	插槽	素材1	素材2	素材3	素材4
アイアンランス改								
└アイアンガンランス(强化)		230	–	–	铁矿石×15	阳光石×5	爆药×5	–
アイアンガンランス(生产)		230	–	–	マカライト矿石×5	铁矿石×20	爆药×5	火炎袋×1
└アイアンガンランス改		253	–	1	マカライト矿石×3	阳光石×8	爆药×10	–
├スティールガンランス		299	–	2	マカライト矿石×7	阳光石×12	火炎袋×3	
├讨伐队正式铳枪		345	–	2	マカライト矿石×15	红莲石×3	宝石卷×1	–
├近卫队正式铳枪		391	–	2	ドラグライト矿石×5	红莲石×6	勇气の证×1	–
└シルバールーク		414	–	2	银火龙の尾×1	银火龙の坚壳×5	银火龙の上鳞×3	–
└ガンチャリオット		437	–	2	银火龙の尾×3	银火龙の翼×1	火龙の红玉×1	–
└ナナニハウル(强化)		322	–	–	炎妃龙の尾×1	炎妃龙の甲壳×3	炎の龙鳞×5	–
ナナニハウル(生产)		322	–	–	炎妃龙の尾×1	炎妃龙の甲壳×5	ドラグライト矿石×5	星铁×5
└ナナニロア		368	–	–	炎妃龙の甲壳×5	炎龙の爪×8	古龙の血×1	–
└ナナニフレア		414	–	–	炎妃龙の角×4	狱炎の龙鳞×8	炎龙の宝玉×1	–
└ホワイトガンランス		299	防御+8	–	铠龙の甲壳×6	マカライト矿石×12	红炎袋×4	–
└ホワイトキャノン		391	防御+8	1	铠龙の甲壳×10	铠龙の头壳×1	红莲石×4	–
└ブラックキャノン		414	防御+8	1	黑铠龙の坚壳×4	黑铠龙の甲壳×12	红莲石×7	–
└ブラックゴアキャノン		437	防御+8	1	黑铠龙の坚壳×8	黑铠龙の头壳×2	铠龙の骨髓×2	–
└ヘルスティング		299	冰190	1	雪狮子の牙×2	雪狮子の毛×15	クーラーミート×5	–
└ヘルスティンガ		345	冰270	2	雪狮子の牙×4	雪狮子の鬃×2	冰结晶×12	–
ボーンクロウランス改								
└シザーガンランス		368	防御+16	1	盾蟹の尖爪×2	カブレライト矿石×12	火炎袋×5	–
└シザーキャノン		391	防御+18	1	盾蟹の尖爪×5	盾蟹の坚壳×10	モノブロスハート×1	–
ハードヒッター		345	–	–	ゴム质の上皮×4	毒袋×10	ライトクリスタル×8	火龙の骨髓×5
└ビッグスラッガー		391	–		ゴム质の上皮×8	毒怪鸟の头×1	ノヴァクリスタル×2	
龙木ノ枪		345	–	1	龙木×6	浮岳龙のヒレ×2	雷光虫×2[illegible]	炎龙の[illegible]×1
└龙木ノ枪(金刚)		368	–	2	龙木×8	炎龙の尘粉×3	战友の证×5	–

www.plumbook.com

戦国無双2

SENGOKU MUSOU

上期杂志已经对《战国无双2》进行了全面介绍，并附上了全角色的最强武器取得方法。而这期将会传授一些上级心得，此外还将附上全角色强度分析。预计下期杂志就会为大家放出来自官方的权威资料，届时大家可千万不要错过！

文 纱迦

战国无双2	Koei	ACT
PS2 战国无双2	2006年2月24日	日版
对应杜比定向逻辑Ⅱ、杜比数码定向逻辑		

珍贵技能的偷学教程

动作快的玩家估计在看到这篇研究时已经拿完了全角色的最强武器，但估计没几个人能将全角色的技能练满。偷学技能确实是本作中最花时间的步骤，而英杰の技、立志の才、虎乱、真眼、再临、千金这6项珍贵技能偏生又只能靠偷学来获得。不过没关系，下面就为大家传授更实用的偷学技能方法。首先介绍一下偷学技能的基本规则！

①技能“会得”和数值“运”会影响到偷学的成功率。如果能快速且不受伤地打败目标敌将，也会提升成功率。

②在偷学某一级别的珍贵技能时，先要将同系的技能全升至对应级别。例如想偷学2级“英杰の技”的话，至少要将能力值系技能的级别全学至2级。

③在偷学“再临”之前，要先学会“千金”和“真眼”。

④带有3级珍贵技能的敌将在“难しい”难度以上才会出现。

⑤可以跳级偷学，但成功率很低，故只推荐循序渐进地偷学。

⑥每一战中同级别的技能最多只能偷学4种。

满足以上条件后，就向着目标敌将出发吧！将敌将打至濒死时记得存档，通过反复读档可以确保偷到技能。但如果尝试多次仍无法成功，强烈建议下次再来。对于一位没有任何珍贵技能的“白板武将”，推荐学习技能的流程如下：

①小牧长久手之战·德川军·普通。在此战中可以从多名大众脸武将身上偷到1级的千金、真眼、虎乱、立志の才，没有任何难度。

②手取川之战·上杉军·普通。此战的目标是取得2级的真眼、虎乱、立志の才、千金和1级的再临、英杰の技。比较麻烦的只有秀吉和阿市身上的两个2级技能。

③长筱之战·武田军·难しい。目标是取得3级的真眼、虎乱、立志の才、千金和2级的再临、英杰の技。此战换成杂贺之战·杂贺军将更简单，不过最后浓姬会和信长一起出现。

④川中岛之战·武田军·难しい。只有两个目标：直江兼续身上的3级再临和上杉谦信身上的3级英杰の技。至此全部技能偷学完毕，在商店中购入3个4级珍贵技能后便可大功告成！

免费购物法 猛将传

上期为大家介绍了免费购买护卫武将和军马的方法，现在有一种更先进的方法连技能都可以白买！由于此法可视为上期方法的完美加强版，故以“猛将传”来命名！

在任意角色的无双演武的任意关卡中，先中断存档，然后选择终了回到主菜单画面。之后选择再开，在战斗准备画面按×键选择はい，就会再次回到主菜单画面。完成以上步骤后，就可以进入无双演武或模拟演武用任意角色(但不能使用中断存档的角色)在商店中大采购了。一个角色买完了还可以按×键回到选人画面换另外一个角色来买，买到你不想买或钱用光为止，但记得最后要按SELECT+START复位。这样你买的东西还在，而钱却没有减少！

优质武器收集法

要想拿到好的3级武器，基本原理和以往各作没有区别。先想办法提升运气(本作还有自利和开运两个技能)，然后去地狱难度打高难度的关卡。武器性能可以用反复读档的方法来保证。

需要注意的是，玩家在战场上获得武器的瞬间，武器的属性和能力便已经固定了。因此中断存档的时机应该是在获得武器之前。

根据以上两点，推荐玩家去打地狱难度下的山崎之战，选择明智军。开战后直取秀吉的本阵，进入本阵后秀吉和宁宁会在天王山出现。宁宁身上有一件武器，然后天王山本阵附近有一件武器。最佳存档时机为宁宁已死且秀吉濒死时，之后只要吃掉两件武器就可以干掉秀吉过关验收了。

不过本作地狱难度对武器性能的修正远小于一代，就算用这个方法也需要很大的耐心。

无限青云踩

阿市和羽柴秀吉的固有技能“青云之志”的作用为蓄力攻击命中后可以跳跃，利用这一特性可以派生出名为无限青云踩的技巧来。用阿市或羽柴秀吉将对手打倒在地之后，立刻跳起按△键使出空中蓄力攻击，由于青云之志的效果，命中之后按×键就可以再次跳起，这样又能使用空中蓄力攻击了。倒地的敌人中了空中蓄力攻击后会处于硬直状态，不断反复使用空中蓄力攻击的话，敌人就会始终处于硬直状态直到被击败。

在高难度下敌将很会受身，因此青云无限踩的起手式很有讲究。推荐先用□□△将敌将击晕，然后用空中蓄力攻击将其放倒，顺势进入青云无限踩。不过空中蓄力攻击威力非常有限，另外也要小心别被旁边的敌人打下来。所以这一招的实用性并不是太高。

真·3级无双奥义

本作中发动3级无双奥义时会自动附加雷鸣、爆炸、真空刃等效果，这些效果很容易将敌人打飞，所以一般只是用来清光杂兵。不过现在有方法能够完全发挥出3级无双奥义的效果！

3级无双奥义发动后只要玩家做出任何行动，就会出现附加效果。如果站着不动的话，附加效果会以很慢的速度自动发生。根据这一原理，只要在发动3级无双奥义后狂按L1键(也就是不断做出防御动作，以下简称L1连发)，附加效果就会不断发生！这样一来，光靠附加效果就可以产生很惊人的杀伤力了！

但是大部分角色的3级无双奥义附加效果都会将敌人打飞，普通浮空(如杂贺孙市、稻姬)尚可手动校正方向进行追击，高位浮空(如明智光秀、阿市)便很难判断了。由于空中受创威力减半，所以威力也会大幅下降，也许还不如3级虎乱的修罗无双奥义威力大。所以这条秘技并非对所有角色有效，像阿国这种3级无双奥义附加激励的傻妞就不说了。

真正从中受益的是那些3级无双奥义附加效果不会令对手浮空的角色。当然，将敌人冰住再L1连发也能起到一击必杀的效果，可惜本作只有5位角色的4级武器为冰属性。

©2006 KOEI Co. Ltd All Rights reserved

战国问答

问：我觉得4级立志の才设计得很有问题。等到我能买4级的时候都快练满了，还要这个技能干什么？

答：4级立志の才可以加快勋功槽的积累，这样就可以加快取得奖励时间的速度。另外过关后取得的金钱数量是根据勋功值和难度来决定的，有了4级立志の才获得的金钱自然会上升。

问：我音乐收集里的第31首曲子还是问号，请求指点。

答：从目前来看这可能是个BUG，似乎进行了某些操作之后就无法收集到了。

问：真能打造出附加8个攻击+20的武器吗？

答：理论，只是理论。事实上一件武器上相同的能力最多附加3项，每项最多+20。

问：我翻以往杂志的“前线狙击”时，发现当时杂志上说德川家康的Lv1无双奥义可以令敌人的行动变慢，Lv2无双奥义可以令敌人的攻击力、攻击范围下降。但我在游戏中似乎没有感觉？

答：这是官方最早时候的设定，后来被取消了。以前光荣也干过这种事，比如《真·三国无双4》发售前官方公布的图片显示小乔的最强武器的重量是轻，但实际游戏中却是重的，害得很多人都以为最强武器不止一把……

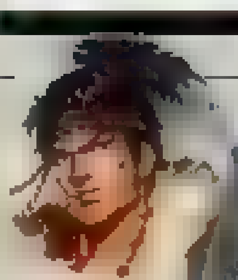
问：我用50级全能力MAX的角色去打地狱难度，还是打得很辛苦，怎么办？

答：有用的技能一定要学满！珍贵技能中的英杰の技、虎乱、再临一定要会！特别是3级虎乱，学会之后无双奥义就会自带修罗属性，就算在地狱难度下也相当强劲！

问：想问一下本作角色的强度排名。

答：由于每个人的打法都有所不同，所以个人意见仅供参考。以下便是纱迦心目中的无双英杰榜！

S级	宫本武藏、伊达政宗、浓姬
A级	真田幸村、本多忠胜、浅井长政
B级	前田庆次、明智光秀、阿市
C级	岛左近、立花訚千代、杂贺孙市、稻姬
D级	森兰丸、上杉谦信、织田信长、服部半藏、直江兼续、宁宁、风魔小太郎
E级	羽柴秀吉、武田信玄、德川家康、石田三成、岛津义弘
F级	阿国

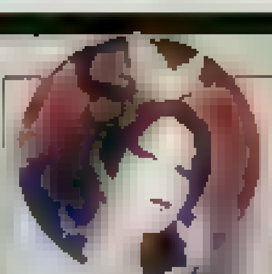


宫本武藏

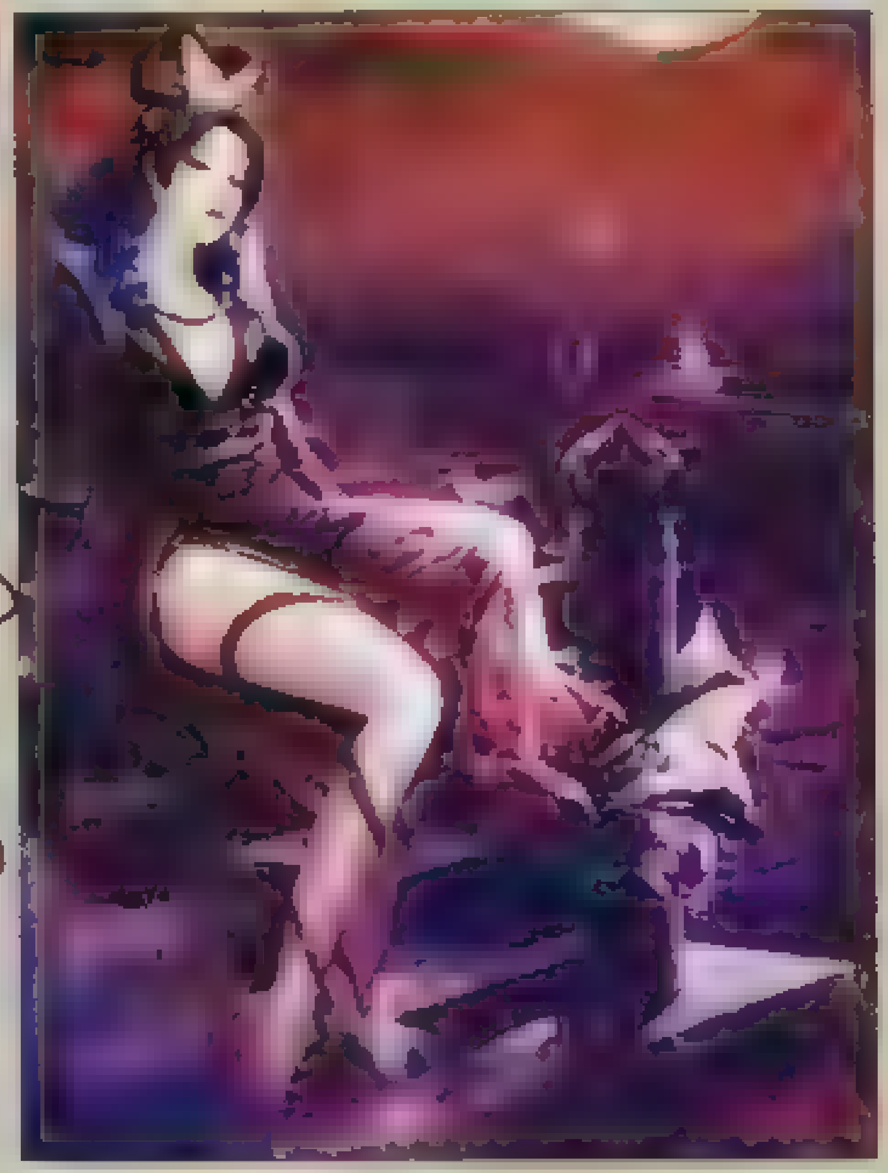
上期便已经分析过这位天下无双的剑圣了。在发现了L1连发的技巧后，宫本武藏的实力并未因此上升。他的3级无双奥义附加的无限真空刃效果还是只能用来清空杂兵，只是偶尔能在版边对付一下敌将。不过武藏依然是本作最强的角色！重要原因当然还是R1+△的踩脚了，此技既能蓄无双槽又能攻击敌人，没事踩上几脚就能使用无双了，然后根据情况来决定是用2级还是3级。除此之外，武藏的招式性能也可谓冠绝群雄：△直接破防、前冲攻击强劲、□△浮空后的追加必定成功……他的4级武器还自带修罗属性，附加能力也极为满意。和浓姬、伊达政宗比起来，虽然武藏缺乏秒杀敌将的能力，但他的“踩脚·无双”战术是无懈可击的！

伊达政宗

奥州霸主列入最强者的原因是因为超强的L1连发。政宗的3级无双奥义附加的效果是从上方射下激光，与同样类型的杂贺孙市、稻姬相比，其最大的好处就是命中地上的敌人时不会浮空，因此全数吃入的话威力相当惊人；敌将损血的速度大概就也比浓姬慢那么一点点，但这一招可是能将敌将直接送上西天的！而政宗的4级武器是冰属性，与他的招式配合得相当好，只要冰住敌将后靠近发动3级虎乱的无双奥义，就算是2级无双奥义一样能秒杀敌人。更令人发指的是政宗的固有技能和浓姬一模一样，也是虎视眈眈。虽然政宗用起L1连发来效果比浓姬稍逊，但他的普通技和特殊技比浓姬强过太多了，不愧是人称“伊达男”的战国小马哥！



浓姬



所有招式中仅有大范围攻击技□□□△△拿得出手，本来怎么看都是D级以下的角色，但凭借L1连发一举翻身为最强者！浓姬的3级无双奥义附加的效果几乎是前方全屏爆炸效果，在地上被击中的话就会被粘在地上连续受创，就算是地狱难度下的斗气本多忠胜最多也只能撑5秒钟。不过此技有个最大缺点，就是只能将敌人打成空血，无法直接送上西天。不过这也难不倒咱们的女王，只需停下L1键点一下□键，浓姬玉腿一伸，敌将便已归西。浓姬的基本战术就是以□□□△△清杂兵攒无双槽，以3级无双奥义取上将首级。更妙的是浓姬的固有技能虎视眈眈的效果为防御攻击时无双槽会上升，有了这个技能就不用担心与敌将单挑时没时间蓄无双槽了！

单就招式性能来说，A级角色和S级角色比起来犹有胜之，尤其是真田幸村的固有技能电光石火允许在□□△△后接R1取消，此技简直就是破防圣招。再从无双奥义来看，真田幸村的L1连发、浅井长政的连续技接修罗无双同样具有秒杀敌将的能力。本多忠胜的无双虽然稍逊，但3级虎乱下的修罗无双奥义威力已不低，将对手放倒在地后L1连发的威力也颇为了得。之所以将这3位列为A级，完全是因为他们没有什么优秀的蓄无双槽手段。

列入B级的角色，属于招式性能良好，无双奥义优秀的角色。从招式性能来说，这3位的对单体技、对群体技、破防技都非常不错，阿市还有无限青云踩。明智光秀和阿市的L1连发范围极大，威力超高，但很容易将对手打飞，无法进行追击。尽管如此，一次打掉对手一大半血也不在话下。一代最强角色前田庆次的招式和一代相比没有什么变化，但也没增加什么有用的新招，所以在人人都变强的本作中实力自然变弱。

C级的4位属于优点和缺点都很明显的角色。岛左近招式性能一流，L1连发较弱，换把冻牙属性或修罗属性的3级武器会好很多；立花訚千代什么都好，但天生能力太差，不到180的攻防上限是游戏最能表现她女性气质的设定；杂贺孙市和一代比起来则是全方位强化，尤其是□□□△和无双奥义，属于各方面都还过得去的角色；稻姬的招式则是和一代比起来有所弱化，幸好新增的R1+△相当有用，不过对上强力敌将时就比较乏力。

以上是纱迦目前心目中对本作角色的强度排名。其实和一代比起来，本作的所有角色都具有不错的实力，所谓的SABCDEF七级，差别也就在于毫厘之间，更重要的是，很多角色都拥有极为有趣的技巧，像宁宁的分身△手里剑连扔，武田信玄在乱军中的大车轮投，石田三成超强的马上攻击等等，你还可以试试让服部[illegible]的位置，从[illegible]技，总而言之，玩得开心就好。

3DM-SM

www.plumbook.cn

幻想水浒传Ⅴ	Konami	RPG
PS2 幻想水浒传Ⅴ	2006年2月23日	日版
无对应周边		推荐玩家年龄 12岁以上

文 雨滴　**协力** 阳光育成计划成员 心情味道&顾昕凯

《幻想水浒传Ⅴ》结局

	达成条件	结局信息
GOOD ENDING	收集齐108星且无人战死，选择"リムを助けて……"	辅佐リムスレーア
	收集齐108星且无人战死，选择"どうしようか……"	主角与格奥鲁古、李孔一起展开新的旅途
NORMAL ENDING	没有收集齐108星且收集同伴人数较少	主角独自消失在最终迷宫前
	没有收集齐108星但收集同伴人数较多	主角与格奥鲁古一起展开旅程

备注：除了固定情节外，在SLG战中也有可能发生同伴死亡的情况，当己方部队被击溃后，组成该部队的同伴会有一定几率死亡，同伴死亡后系统会给予提示。

协力攻击

名称	协力角色	效果
お守り攻击(1)	主人公＋リオン	敌单体1.2倍伤害，リオ好感度上升
お守り攻击(2)	主人公＋ミアキス	敌单体1.2倍伤害，ミアキス好感度上升
王族攻击	主人公＋サイアリーズ	敌全体0.5倍伤害
ニセモノ攻击	主人公＋ロイ	敌单体1.2倍伤害，之后ロイ陷入险恶状态
女王骑士剑技	ゲオルグ＋カイル	敌单体1.2倍伤害
真・女王骑士	ゲオルグ＋カイル＋ミアキス＋ガレオン	敌全体0.4倍伤害
ファレナ	主人公+カイル+ガレオン+ゲオルグ+ミアキス+リオン	敌全体0.2倍伤害
亲子攻击	ログ＋ラン	敌横一列1倍伤害，之后ログ陷入不平衡状态
真・亲子攻击	ログ＋キサラ＋ラン	敌全体0.6倍伤害，之后ログ陷入不平衡状态
ライバル攻击	ラン＋スバル	敌单体1.2倍伤害
看守攻击	シウス＋レレイ	敌单体1.2倍伤害
マクシミリアン	イザベラ＋マティアス	敌单体1.5倍伤害，之后マティアス陷入不平衡状态
探侦助手攻击	シグレ＋サギリ	敌单体1.2倍伤害
からくり攻击	ソレンセン＋ルウ	敌单体1.2倍伤害，50%的几率ソレンセン陷入不平衡状态
剑豪攻击	ベルクード+ダイン	敌纵一列1倍伤害
兄妹攻击	フェイロン＋フェイレン	范围内敌1倍伤害，50%的几率两人陷入不平衡状态
高飞车攻击	ゼラセ＋イザベル＋キャザリー	敌单体1.3倍伤害
群岛诸国攻击	ベルナデット＋ヤール＋ネリス	敌单体1.3倍伤害
ビーバー5 攻击	マルーン＋ミルーン＋ムルーン＋メルーン＋モルーン	敌单体1.2倍伤害，50%的几率五人陷入不平衡状态
魔力自慢攻击	レヴィ＋ゼラセ	敌全体基本100点伤害
らいどおん攻击	エルンスト＋ノーマ	敌纵一列1.2倍伤害，之后エルンスト陷入不平衡状态
ライドオン・赤	ランス+リューグ	敌纵一列1.2倍伤害，之后ランス陷入不平衡状态
ライドオン・青	フレイル+ラハル	敌横一列0.9倍伤害，之后フレイル陷入不平衡状态
ライドオン・紫	ニック＋アックス	敌全体0.8倍伤害，之后アックス陷入不平衡状态
龙马骑兵团	ニック+リューグ+ラハル	敌全体0.6倍伤害
龙马攻击	ランス+フレイル+アックス	敌全体0.7倍伤害，之后全部陷入不平衡状态
剑圣攻击	ハヅキ+リヒャルト	敌纵一列1倍伤害
美少女攻击	ビッキー+ノーマ+フェイレン	敌全体0.5倍伤害
いっちゃえー!	ビッキー+ゲンオウ	敌全体1倍伤害
新・美女攻击	ジーン＋シャルミシタ＋ネリス	敌全体0.5倍伤害+眠效果
斗神祭未体验	ガヴァヤ+ニケア	敌单体1.2倍伤害

名称	协力角色	效果
谜	ローレライ＋ツヴァイク＋キリィ	敌全体0.6倍伤害、ローレライ与キリ陷入险恶状态
缘	ゲオルグ＋キリィ＋ローレライ＋ビッキー	？？？（发动此攻击时你可以看到很搞笑的画面）
影	シグレ＋サギリ＋レーヴン	敌单体1.3倍伤害
美女(里)攻击	フレイル＋ミルーン＋ビャクレン	敌全体0.5倍伤害+沉默效果
幼なじみ攻击	ミアキス＋ラハル＋リューグ	敌单体1.3倍伤害
斗技奴隶攻击	ゼガイ＋シュン＋ベルクート	敌单体1.3倍伤害
拳で语ろう	シュン＋ニケア	两人均在"怒"状态下才可发动，敌单体1.2倍伤害
ヒカリ攻击	アズラッド＋イサト＋ワボン	敌全体0.5倍伤害
ドワーフ攻击	ガンデ＋ワボン＋ベゲン	敌单体1.3倍伤害
14岁	ルウ＋フェイレン＋シュン	敌单体1.3倍伤害
美青年攻击	ラハル＋マティアス＋ダイン	敌全体1.4倍伤害+敌人"怒"状态化
エルフ攻击	イサト＋ウルダ	敌全体0.7倍伤害
美少年攻击	ニック＋リヒャルト＋ロイ	敌全体0.5倍伤害
汉	ゲッシュ＋ヤール	攻击范围内敌人1倍伤害，之后ゲッシュ陷入不平衡状态
アーメス攻击	シャルミシタ＋ニフサーラ	敌单体1.2倍伤害
美少年(里)攻击	アックス+ベゲン+モルーン	敌全体0.5倍伤害+敌人"怒"状态化
美女攻击	ジーン＋サイアリーズ＋ネリス	敌全体0.5倍伤害+眠效果

注：因为サイアリーズ中途会叛变，因此"美女攻击"可发动的机会十分难得。

MINI游戏

赌博（大本营与リンファ对话）

游戏方法

用钱购买筹码，然后进行下注。"上乘せ"是加注；"降りて"是放弃。玩家须根据对手的表情以及牌面来判断是否继续。筹码输光游戏即结束。

游戏规则

游戏中卡片有点数和属性之分，点数按照1至12点排列，1点最小，12点最大。属性按照"水－火－风－土－雷－水"相克。此外游戏中还有一种特殊卡片，使用此卡可以获得翻倍效果。游戏中如果对方出现高兴的表情的话，很可能握有点数大的牌，如果难过的话，则牌的点数就比较小。但如果遇上对方低头并且双目紧闭，则我方必胜。

©1995 2006 KONAMI

龙马竞赛（大本营与ヨラン对话）

操作方法

左摇杆	控制方向
○	加速
×	减速
□	放弃
R1/L1	转动视角

游戏方法

游戏分为三个难度，低、中、高。难度不同，赛道不同，对手的AI也不同。游戏按○可以加速，但需要消耗画面右下的能量槽，玩家可以跟随在对手身后减少阻力取得高速，不过需要一定技巧。

[illegible]

	低	中	高
第一名	龙马の铠	守护の锁铠	苍月の革铠
第二名	特效药	ブースト欠片	结界の欠片
第三名	おくすり	すり抜けの扎	特效药

注：获胜奖励只能领四个。也就是说连续夺得二、三名四次的话，就算再取得第一也不会有奖励了。

跳棋（与エグバート对话）

操作方法

左摇杆	光标移动
○	选择棋子和移动棋子
△	悔棋(有次数限制)
□	投降

游戏规则

チェッカー　双方各5枚棋子，每次只能移动一格且必须为斜线，每次跳过对方的棋子就可以将其消灭，最后剩一颗棋子的一方告负。

サンド　双方各6枚棋子，每次移动必须为直线，没有距离限制，当一方的棋子在直线上被另一方的棋子夹在中间就会被消灭，最后只剩两颗棋子的一方告负。

コンカラー　双方各10枚棋子，允许斜线和直线两个方向的移动，但每次只能移动一格，可以多次跳跃，最先占据另一方最初10个棋子所在位置的一方胜利。

当收集108星以及サイアリーズ、リムスレーア、フェリド、アルシュタート在内共112个棋子后，可获得技能书"因果报应の传承"。

钓鱼（大本营与スバル对话）

操作方法

左摇杆	控制船的移动/控制钓杆方向
○	投渔杆
×	回收渔杆
□	放弃

游戏方法

投出渔杆后，出现青色光圈，将其移动到与鱼重合后会变成红色，这时连打○键，当鱼的力量为0后，鱼就会被钓起。游戏中很多大鱼都是需要鉴定的装饰品"？壶"。鉴定以后可以拿去卖，部分壶的售价很高，可以作为游戏中期赚钱的一个好方法。

连连看（大本营侦探所内与フヨウ对话）

操作方法

左摇杆	光标移动
○	选择牌面
△	提示(有次数限制)
□	投降

游戏规则

一个相当于连连看的MINI游戏，将两个相同牌面的牌连在一起即可消除，将牌桌上所有的牌都消除后谁的分数比较高则赢得比赛。如果连到纹章牌的话可以一次消除纹章牌周围的所有牌，其中牌面为リムスレーア、フェリド、アルシュタート的分数为100分，其他牌则为20分。

赛龙（大本营与ハレス对话）

游戏规则

与普通赛马一样，赛龙彩票分为单胜，复胜，连胜复式三种类型。单胜彩票压最后优胜者；复胜彩票压进入前3名的赛龙；连胜复式则压前三名赛龙中的任意两名。每注彩票100元，每个下注点可以压最多10注彩票，每次比赛总共可以下50注彩票，如果压中系统会按照赔率折换金钱。本游戏与现实的赛马差不多。

操作方法

○	确定
△	开始比赛
×	离开游戏
R1	查看赛马的情况

◀赛龙的胜负完全随机，想靠此游戏赚钱的朋友可要小心。

108星最快收集方法

除了正常流程可收得的45个同伴外，其他63名同伴都需要通过寻找才能加入，如何能尽快收集齐108星呢？这里就为大家列出一个"最快收集108星流程表"

地点	可加入人物
第一阶段：军师露克蕾蒂亚加入后－获得大本营前	
ハウド村	コルネリオ和ジョセフィーヌ
レインウォール	帮助侦探完成剧情为以后收集打下基础
监狱	去牢房救出キリィ和タカム，在矿坑与监狱之间找到エグバート
ラフトフリート	シンロウ
エストライズ	ソレンセン、ニケア
第二阶段：获得大本营后－王女加冕仪式前	
ヤシュナ	ベルクート和マリノ、アズラッド
ラフトフリート	スバル、ヴィルヘルム和ミューラー
ドワーフキャンプ	ズンダ、ドンゴ、サイロウ、リンファ
大本营内	ムルーン、テイラー、ビャクレン(ゲンオウ在队也可使其加入)
ロードレイク	ノルデン
レルカー	ジーン、モンセン
乱棱山	フェイレン和フェイロン
セーブル	ナクラ和サギリ
泷つぼ	ゲンオウ、リヒャルト
ニルバ岛	ネリス和ヤール、チサト
第三阶段：王女加冕仪式后－新女王亲征战前	
エストライズ	パベッジ、ルウ
ハウド村	マティアス和イザベル、バシュタン
ラフトフリート	レツオウ和シュンミン、ノーマ和エルンスト、ガヴァヤ
ヤシュナ村	ミルーン
ビーバーロッジ	メルーン和モルーン
大本营	レーヴン
大穴	レヴィ和ベゲン

地点	可加入人物
第四阶段：新女王亲征战后－攻打太阳宫前	
ルナス北森	ハスワール和イサト、ウルダ、ゼガイ
大穴	エレシュ(与ユーラム二选一)
スピナクス港	ハヅキ
ハーシュビル军港	キャザリー、ハレス
サウロニクス城	ラノア
レインウォール	ユーラム
无特殊限制	
ムラード	每次SLG战后都可以在战争发生地遇到他(直到攻打ストームフィスト后仍然会出现)。

补充

[illegible]军港的情报必须从[illegible]港西侧通往[illegible]の森入口处的士兵交谈才可获得。大本营的构造分为[illegible]个等级，在新女王亲征及大本营夺还后都会升级，大本营夺还后各项设施才会健全。

地僻星： 不一定需要レヴィ，带上老年人都可以触发情节，不过老年同伴的等级不能低于男主角2级以上。

地正星： 主角身上持有道具"？绘画"进入鉴定ハウド村的鉴定屋才会发生情节。

地幽星、地好星、地全星： 他们须在游戏前期军师加入后完成特定剧情，直到游戏发展到中期时才可加入，这里就为大家列出具体流程。（右边的流程中出现的选项全部选择第二项）

第一场SLG战胜利后，到港口的侦探船。

当剧情发展到寻求オボロ帮助时，先去宿屋与柜台边的白衣人ノルデン对话，之后出门会出发情节。

跟踪两人来到港口，再次发生情节，之后跟随老鼠来到バウロ官邸前。

返回侦探船，自动前往"南の船着场"，随后进入ロードレイク，发生情节。

返回"南の船着场"，发生剧情战斗。

魔界戦記ディスガイア2

文 猫太

协力 阳光育成计划成员 千年の风化

魔界战记2	日本一Software	S·RPG
PS2 魔界戦記ディスガイア2	2006年2月23日	日版
无对应周边	推荐玩家年龄	全年龄

上期猫猫为大家详尽介绍了本作的系统，相信大部分沉浸于本作的玩家都已经开始领略或者已经完全熟悉了本作的乐趣所在。那么在这里可以老实地告诉大家：恭喜你已经完成了游戏的一半，还有另一半需要大家去挖掘。和一般的S·RPG完全不同的是，"《魔界战记》系列"的重点都放在游戏之后。一周目？二周目？这对于本作来说几乎毫无意义。那么现在请大家读取你们那个认为自豪的存档，继续把剩下的一半完成吧！（另外这次会让阳光学园的新力军千年の风化与各位读者分享练级大法，请大家不要错过哦！）

里关卡

上次在介绍柯鲁尔特村的所有设施时曾经画出了5个隐藏按钮的位置，在打开所有按钮后村中会出现一名黑色的时空传送者MK2。在第二话后，玩家与她对话就可以进入一个和普通关卡名字一模一样名称的选项。但是玩家很快就会发现，虽然相同关卡（表关卡）的地形一致，但出现的敌人无论在等级还是能力上都可以用"变态"来形容。若是玩家没有见过终极的魔法是什么效果的话，也可以在这里先睹为快。

这些关卡被称为里关卡。它们拥有和剧情模式关卡中完全相同的地形，但出现的敌人将会是数百、上千级的职业，而且出现的陷阱水晶和色块地板的分布也完全不一致。更可怕的是，在里关卡中拥有一个全新的"暗黑太阳"系统。天空中出现的暗黑太阳会根据回合的推移给予玩家们各种异常状态，这些都可以在战斗菜单中查看。因此要通过里关卡除了要有一定的等级外，还需要一套成熟的战略。

不过在起初只会出现一个关卡，玩家必须在表关卡中达成一定的条件才能开启其他更多的里关卡，（必须在时空传送者MK2出现，并通过第一次剧情模式的关卡后才能达成各种条件）下面将会介绍所有里关卡的出现条件。（注意，所有出现方法并非官方资料，或许会略有不符的地方）

村はずれの平原

初心者ヶ原	初期出现
水镜の泉	通过两次表关卡
偏屈者の隠れ家	在表关卡中受到伤害
枯れ木ヶ原	在表关卡中击倒绿ドクロ

魔王ゼノンの宫殿

酒池肉林の间	在两回合内消灭所有表关卡的敌人
铁拳制裁の间	在一回合内消灭表关卡所有的敌人
绝体绝命の间	在四次移动内内消灭所有表关卡的敌人
完全无欠の间	举起一次任何东西

杀戮者の宝库

虫毒の沼地	在表关卡的所有侵食方格中站立一回合
狂气の安全地带	破坏所有表关卡的陷阱水晶

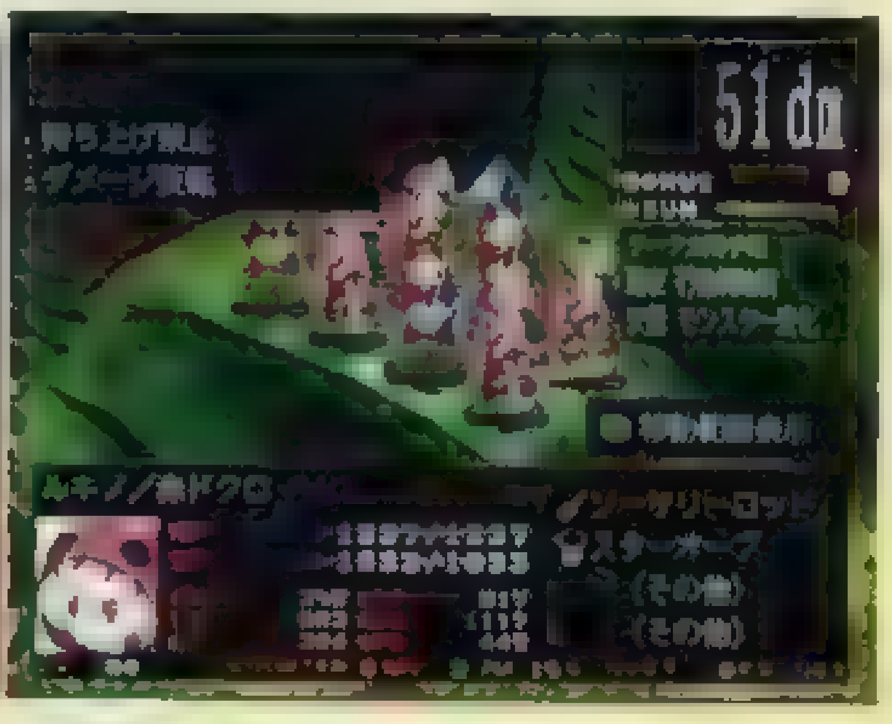
亡骸の园	在表关卡让一名角色举起4名角色
丽しの惨剧乡	不举起任何东西通过表关卡

ダロス大河

血染めの溪谷	在表关卡毁灭所有的色块地板
生命の交换场	在表关卡让5名敌人合体
深红の泷つぼ	在表关卡让所有敌人合体
魔龙の大口	在表关卡经过30回合

魔の大空洞

饱食者のアギト	在表关卡故意让一名同伴被击倒
永久なる暗黑	不死任何一人通过表关卡
亡者の断末魔	在表关卡让一名角色举起7名角色
暗の历史迹	在表关卡使用塔攻击消灭所有敌人



武斗会

第1回战	在表关卡让一名角色举起9名角色
第2回战	在表关卡破坏所有陷阱水晶后全灭敌人
第3回战	在表关卡让敌人合体一次
第4回战	把当头的プリニー举起扔到敌方阵营中引起连锁爆炸且通过表关卡
第5回战	破坏所有的陷阱色块
准决胜战	一回合内无伤通过表关卡
决胜战	让敌人在己方角色举起状态下合体

コロシアム地下

黄泉送り回廊	让黄色的陷阱色块变成红色
败者断罪场	破坏所有的陷阱水晶
後悔の语り部	只能使用普通攻击
胜者暗杀场	无伤通过表关卡
腐败する审判室	令BOUNS槽达到4级
斗技场地下祭坛	让敌人在己方角色举起状态下合体

アルケシティ

堕ちた荣都	到达最高的地方
炼金术の墓场	只用一名角色迅速把敌人全灭
改ざんされし街	令BOUNS槽达到2级
牙をむく废都	移动到蛇铜像的上方

尸の荒野

朽ち果てた大地	在表关卡让敌人合体一次
恶梦への诱い	破坏所有的陷阱水晶
反逆する精灵	击倒最近的敌人
死者どもの息吹	令BOUNS槽达到3级

神螺の塔

贤者の挑战状	无伤通过表关卡
知恵くらべ	消灭黄色以外的陷阱色块
谛めには死を	同时攻击两名敌人
冒渎者の野心	消灭一定数量的陷阱色块或1人通过表关卡
邪なる诱惑	令场地上只剩下一种颜色的陷阱色块通过表关卡
ゆがんだ知识涡	令场地上只剩下一种颜色的陷阱色块通过表关卡
神の交信塔	在表关卡使用塔攻击消灭所有敌人

ゼノン城への道

魔王の气配	在表关卡让所有敌人合体
魔水晶の迷宫	先打倒最里面的敌人，然后在两回合内通过表关卡
神秘のわな	在表关卡让一名角色举起8名角色
踊る愚者たち	在表关卡让一名角色举起两名角色
死神のあぎと	只用一名角色把敌人全灭
ゼノン城城门	在第一回合击倒一匹白龙

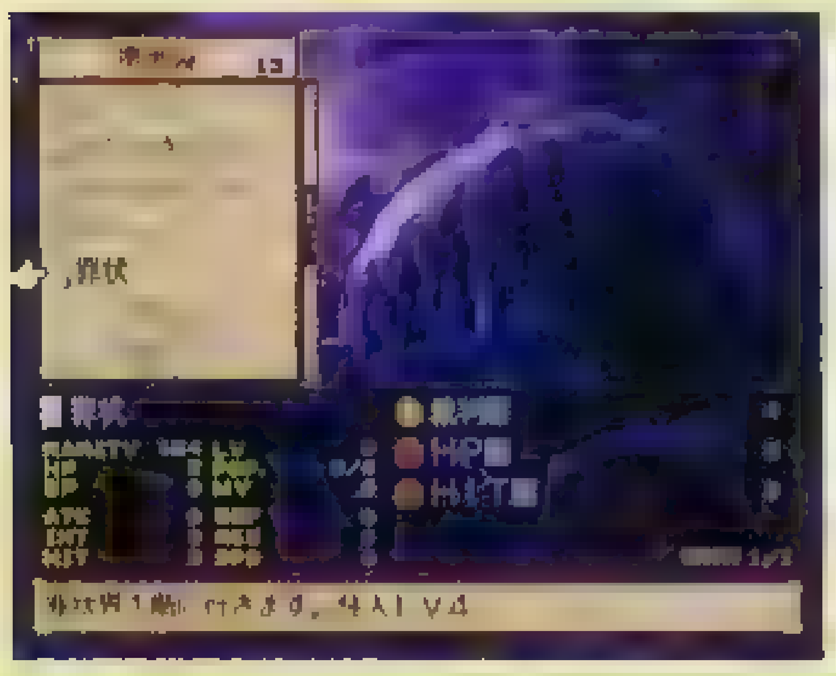
ゼノン城

魔王神の狂宴	无伤通过表关卡
试练の刻	在一回合内消灭所有赤魔法使い
魔王ゼ[illegible]回廊	破坏所有的陷阱色块
最期の决战	在一回合内击倒[illegible]ゲルム

©2006 NIPPON ICHI SOFTWARE INC
www.plumbook.cn

罪状补充

上次为大家简单介绍了罪状的好处。但每次为了1~2犯的前科而刻意进入道具界的深层相当不划算，而且要达成“Bad Ending2”的99犯前科更是会浪费大量的时间。所以这期将会罗列更多的变态罪状以让玩家更有效率地获取大量的前科，而且还能获取一些珍贵的装备和道具哦！另外由于资料的不全面，上期的罪状表格中的部分罪状所获取前科数并不正确，这次将会加入每宗罪状所属的裁判屋在道具界的大致层数，让玩家在进入前心理有个底。



罪名	条件	所在层数	前科	奖品
LV 上げすぎの罪	6~14	Lv20 以上	2 犯	50000HL
HP 多すぎの罪	6~14	HP500 以上	2 犯	50000HL
SP 多すぎの罪	6~14	SP300 以上	2 犯	50000HL
ATK 多すぎの罪	6~14	ATK200 以上	2 犯	50000HL
DEF 多すぎの罪	6~14	DEF200 以上	2 犯	50000HL
INT 多すぎの罪	6~14	INT200 以上	2 犯	50000HL
RES 多すぎの罪	6~14	RES200 以上	2 犯	50000HL
HIT 多すぎの罪	6~14	HIT200 以上	2 犯	50000HL
SPD 多すぎの罪	6~14	SPD200 以上	2 犯	50000HL
相当 LV 上げすぎの罪	16~24	Lv200 以上	6 犯	2000000HL
相当 HP 多すぎの罪	16~24	HP5000 以上	6 犯	2000000HL
相当 SP 多すぎの罪	16~24	SP3000 以上	6 犯	2000000HL
相当 ATK 多すぎの罪	16~24	ATK2000 以上	6 犯	2000000HL
相当 DEF 多すぎの罪	16~24	DEF2000 以上	6 犯	2000000HL
相当 INT 多すぎの罪	16~24	INT2000 以上	6 犯	2000000HL
相当 RES 多すぎの罪	16~24	RES2000 以上	6 犯	2000000HL
相当 HIT 多すぎの罪	16~24	HIT2000 以上	6 犯	2000000HL
相当 SPD 多すぎの罪	16~24	SPD2000 以上	6 犯	2000000HL
超 LV 上げすぎの罪	36~44	Lv2000 以上	6 犯	500000000HL
超 HP 多すぎの罪	36~44	HP50000 以上	6 犯	500000000HL
超 SP 多すぎの罪	36~44	SP30000 以上	6 犯	500000000HL
超 ATK 多すぎの罪	36~44	ATK20000 以上	6 犯	500000000HL
超 DEF 多すぎの罪	36~44	DEF20000 以上	6 犯	500000000HL
超 INT 多すぎの罪	36~44	INT20000 以上	6 犯	500000000HL
超 RES 多すぎの罪	36~44	RES20000 以上	6 犯	500000000HL
超 HIT 多すぎの罪	36~44	HIT20000 以上	6 犯	500000000HL
超 SPD 多すぎの罪	36~44	SPD20000 以上	6 犯	500000000HL
拳を极めし罪	56~64	拳套等级在 Lv15 以上	12 犯	拳の秘传书
剑を极めし罪	56~64	剑等级在 Lv15 以上	12 犯	剑の秘传书
枪を极めし罪	56~64	长枪等级在 Lv15 以上	12 犯	枪の秘传书
弓を极めし罪	56~64	弓等级在 Lv15 以上	12 犯	弓の秘传书
铳を极めし罪	56~64	手枪等级在 Lv15 以上	12 犯	铳の秘传书
斧を极めし罪	56~64	斧等级在 Lv15 以上	12 犯	斧の秘传书
杖を极めし罪	56~64	杖等级在 Lv15 以上	12 犯	杖の秘传书
炎魔法を极めし罪	56~64	炎系魔法总等级在Lv15以上	12 犯	エクソダス
水魔法を极めし罪	56~64	水系魔法总等级在Lv15以上	12 犯	エクソダス
风魔法を极めし罪	56~64	风系魔法总等级在Lv15以上	12 犯	エクソダス
星魔法を极めし罪	56~64	星系魔法总等级在Lv15以上	12 犯	エクソダス
回复魔法を极めし罪	56~64	回复系魔法总等级在Lv15以上	12 犯	エクソダス
连携しすぎの罪	16~24	不断发动连协攻击	6 犯	ふくろだたき
タワー攻击しすぎの罪	16~24	不断发动塔攻击	6 犯	タワーシールド
コンボしすぎの罪	16~24	不断发动连续攻击	4 犯	鬼の金棒
弟子育てすぎの罪	16~24	弟子的等级在Lv100以上	4 犯	5000 玛娜值
やられすぎの罪	16~24	经常被打倒	2 犯	筋肉スピリッツ
仲间倒しすぎの罪	16~24	同伴经常被打倒	2 犯	外道の石版
プリニー投げすぎのの罪	随机	经常投掷プリニー	3 犯	プリニースタッフ
敌倒しすぎの罪	16~24	打倒敌人的数量过多	2 犯	仙丹
パネル破坏しすぎの罪	16~24	破坏陷阱水晶的数量过多	2 犯	スターオーブ
ダメージ与えすぎの罪	16~24	一回攻击给予敌人的伤害过多	4 犯	斗魂ベルト
转生しすぎの罪	56~64	转生次数超过 10 次	16 犯	赤い月の弓
男好きの罪	16~24	男性弟子超过 10 人	2 犯	500 玛娜值
男好きの罪	16~24	女性弟子超过 10 人	2 犯	500 玛娜值
ブリーダーの罪	16~24	怪物系的弟子等级在Lv100以上	2 犯	500 玛娜值
トップブリーダーの罪	随机	怪物系的弟子等级在Lv1000以上	3 犯	プリニースタッフ
お金持ちの罪	16~24	拥有 1 亿以上的 HL	10 犯	10000 玛娜值
2 周目の罪	36~44	一周目通关	10 犯	ノーブルローズ
バール杀しの罪	6~14	使用手机呼唤出アクターレ	10 犯	アルカディア
プレイ时间长すぎの罪	6~14	游戏总时间在 100 小时以上	10 犯	食神パフェ
キャラメイク制霸の罪	16~24	创造了所有职业第一阶级的角色	10 犯	黄昏の石版
力ずくで解决しすぎの罪	随机	在议会中被否决使用武力获取胜利	随机	随机
敌を捕まえすぎの罪	6~14	捕获的怪物过多	10 犯	随机

究极跳级大法

这个方法其实和系列利用会在每回合提升等级的敌人迅速增加己方角色的等级方法有同曲异工之处，不过步骤将会更加复杂：

1.先去第 4 话ダロスの大河的第 3 关——“深红の泷つぼ”，那里有敌人会利用陷阱色块在每回合提升 10% 的等级，敌人除了 1 个魔物使い就全是可爱的猫女哦！（猫太：你想说啥……）

2.接着要做的就是带上 2~3 个忍者或者盗贼不停地催眠其中一两名升级中的敌人，让他们爽快地随

着回合结束提升等级（500 级前需要等待较长的一段时间）。接着把其他猫女尽可能击倒，等目标的猫女全部到 9999 级就直接用接龙投掷往基地里扔。由于它们在升级后不会回复 HP，所以一直只会保持100多的HP。（P.S.由于等级差得太多会使基地被扔进的猫女破坏，建议每次只留一只或者两只猫猫。还需要注意的是抓到的猫女最高等级最好不要超过基地里面我方人物最高等级的 500 级以上，在500 级左右一般都能抓到，抓到高级的猫女后再把低级的在议会那里删掉。有同样效果的关卡在最终章第 3 关“魔王杀しの回廊”也有，不过笔者不太推荐此关卡）

3.这样抓到了数只猫女后，给每只身上装备3个哑铃（名字里带有ギブス的装备，在议会通过提案后可以在防具店买到，装备者死后会在下次进入战斗时变成1点HP），找个地方让它们互欧，很快就会出现数个HP为 1 的 9999 级猫女了。

4.把这些猫女放到如“练武の洞窟4”等有大面积“经验值+100%”的陷阱地形关卡并排队站好，接下来要干什么大家应该自己都知道了吧……（虐待动物啊……）

5.注意过程中记得随时补充哑铃，还要切记在医院治疗的时候别按□键全体回复，否则天价的医疗费可以让你哭至死。（除非你是大款）

6.最后特别提醒：一般人可能在没上千级之前打不中9999级的猫女，更何况它们还附带高级的反击技能。因此建议各位先利用其中的1~2 只猫女用合体攻击，既安全又有效率。

隐藏关卡

有不少读者来信问到在暗黑议会的选项中偶尔会碰到一些奇怪的选择，它们不仅没有一个明确的说明，而且还需要花费数百的玛娜值去召开暗黑议会。其实这些选项就是当玩家达到一定的条件后所开启的特殊战斗关卡。他们有不少是纯粹的恶搞，有些则影响了游戏的结局，更有些是加入隐藏同伴的必要条件。总体来说对于剧情的主体并没有任何的影响。但是对于喜欢挑战自己的玩家来说，这些极富挑战性的战斗又怎么能错过呢？下面会简单介绍一下关卡的出现条件和一些补充说明。

ヒーローショー开催

出现条件	在12话中通过暗黑议会的“ニジレンジャー再び！”的请求
出现敌人	正义の味方（Lv50）×7
说明	战胜后アデル会获取ニジブラック的称号。

地球勇者VS地球勇者

出现条件	通过“ヒーローショー开催”的战斗，而且在道具界使用手机呼唤カーチス并让其连续存活三层，最后通过暗黑议会的“地球勇者を助けて！！”请求
出现敌人	カーチス（Lv50）×1、カーチス（第三势力，Lv40）×1
说明	战斗胜利后可获取珍贵装备“加速装置”。

复活の地球勇者！

出现条件	通过“地球勇者VS地球勇者”的战斗，再次使用手机呼唤カーチス后，通过暗黑议会的“また地球勇者を助けて！！”请求
出现敌人	量产型カーチス（Lv100）×1、（Lv80）×4、（Lv60）×6
说明	战斗胜利后可获取珍贵装备“地球勇者认定证”。

エンディングが见たい！

出现条件	在エトナ加入队伍前通过暗黑议会的“あのエンディングがみたい”请求
出现敌人	ビューティー男爵（Lv80）×1、アコライト（Lv60）×1、アラウルネ（Lv60）×6
说明	战斗难度不高，结束后会立刻转入制作员名单画面。

暑中见舞い申し上げます

出现条件	以前科33犯、游戏时间在40小时以上进入二周目（或更多周目），并通过暗黑议会的“别ゲームの主人公と战いたい”请求
出现敌人	アサギ（Lv50）×1、クーシー（Lv50）×8
说明	战斗胜利后可获取珍贵装备“暑中见舞い”。

别魔界の魔王降临

出现条件	游戏时间在40小时以上并在12话以后通过暗黑议会的“别魔界の魔王と战いたい！”请求
出现敌人	ラハール（Lv600）×1、フロン（Lv500）×1、バハムート（Lv500）×1、ゾンビキング（Lv500）×1
说明	战斗胜利后可看到一段动画且フロン加入。

魔王ラハール召唤！

出现条件	前科99犯后通过暗黑议会的“谜の封印を解き放ちたい！”请求
出现敌人	マージョリー（Lv1000）×1、魔法使い（Lv800）×6
说明	フロン加入后，让主角成为议会议员。然后召开会议时通过フロン的“エトナとラハールを仲直り”申请，接着在发生战斗并结束后ラハール加入。

ビューティーキャッスル

出现条件	前科99犯后通过暗黑议会的“谜の封印を解き放ちたい！”请求
出现敌人	マージョリー（Lv1000）×1、魔法使い（Lv800）×6
说明	战斗胜利后可获取珍贵装备“せくしーぱんつが”。

ファントムキングダム

出现条件	在完成了10个里关卡后通过暗黑议会的“宇宙最强の魔王に会いたい！”要求
出现敌人	ゼタ（Lv2000）×1
说明	战胜后アデル会获取宇宙最强魔王的称号。

バール城

出现条件	在完成了25个里关卡后通过暗黑议会的“超魔王バールに会いたい！！”要求
出现敌人	バール（Lv4000）×1
说明	战胜后可获取珍贵装备“魔界ウォーズ”。另外再次进入バール城可与Lv6000的プリニーバール和4名Lv4000的バール再战。

练武の洞窟

出现条件	通过暗黑议会的“练武の洞窟へのゲートを开く”要求
说明	这个洞窟一共分成5层。因为总体难度较低，敌人等级也较高，因此是练级的好地方。第一层到第五层的敌人平均等级分别为：Lv60、Lv80、Lv150、Lv250和Lv1000，而且在通过一次后可以随意选择关卡，因此对喜欢慢慢享受练级过程的玩家来说是绝佳的地方。

全结局一览

多结局基本上是S·RPG的标配要素，除了可以增加游戏的耐玩度外，更可以让玩家探索更多新的秘密。本作的已知结局一共有9种，但玩家必须注意在达成了任意一个结局的条件后就会立刻进入结局的制作人名单画面，接着让玩家存档后立刻返回标题菜单。而玩家也只能读取刚才的存档进行新的周目。

结局	达成条件
普通 Ending	没有达成其他的Ending条件通关
Bad Ending	アデル的前科有10犯以上且该周目的同伴死亡次数达50人
Bad Ending2	アデル的前科有99犯以上且该周目的同伴死亡次数达100人
ティンク Ending	该周目ティンク的等级达到1000级且在最终战斗中登场(在没有达成两个Bad Ending的前提下)
中BOSS Ending	通过暗黑议会的“あのエンディングがみたい”请求并打倒ビューティー男爵
アクターレ Ending	在任意アクターレ登场的剧情战斗中被全灭便可进入
エトナ Ending	在第三话的エトナ之战中打倒他便会进入结局
ラハール Ending	在第十一话的ラハール之战中打倒她便会进入结局
ラハール Ending2	二周目通过暗黑议会的“别魔界の魔王にケンカを売る！”请求并打倒ラハール（出现条件请参照隐藏关卡的介绍）

火热秘技

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
短信投稿：发送JCTT+你希望投来的稿件内容简介到8002605(移动)9002605(联通)
Email：guide@ucg.com.cn

栏目主持 纱迦

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿

NDS 日版 生化危机 死寂

游戏原名 BIO HAZARD DEADLY SILENCE

联机模式的换装方法

在游戏的本篇拿到特殊钥匙后，即使是在玩联机模式时也可以换装。只要在联机选择角色时按住R键或L键再选择角色就可以换装了，按住R键的话是服装1，按住L键的话是服装2。其中克里斯和吉尔各有2套服装，瑞贝卡有1套服装。

NDS版的几套隐藏服装真不错，不过出在NDS上似乎浪费了……

PS2 全版本 绝对镇压：复仇之拳

游戏原名 BEAT DOWN

Xbox 全版本 绝对镇压：复仇之拳

游戏原名 BEAT DOWN

快速赚钱法

在游戏中破坏自动取款机后可以获得一定数量的金钱。拿到钱后先存档，然后回到标题画面读刚才存的档，被破坏的自动取款机就会复原。如此一来，只需不断重复破坏→拿钱→存档→读档的过程，就可以获得大量金钱了！

游戏中最适合使用此秘技的地方是位于城区广场(タウンズスクエア)里的自动取款机，附近就有一个存档的地方，整个过程耗时极少。反复数次，即成大款！

要是现实中也能如此赚钱就好了！(某编：汞……)

PSP 日版 新旧洛克人

游戏原名 ロックマンロックマン

ロール加入

登入本作的官网后进入下载选项，选择ロールだって负けないんだから就可以了。

各关BOSS弱点大公开

关卡	BOSS	推荐武器
雪山	冰人	ハイパーボム
溶矿炉	火人	アイススラッシャー
油田	油人	ファイヤーストーム
发电所	电人	オイルスライダー
时计台	时间人	サンダービーム
采石场	力人	タイムスロー
森林	回旋镖人	スーパーアーム
工事现场	炸弹人	ローリングカッター

登此秘技纯为怀旧，这可是本人PSP上最想玩的游戏之一。

PS2 日版 战国无双2

游戏原名 战国无双2

BUG摘选

上期已经介绍了宁宁变身后的无限跳BUG，这次再为大家献上几条BUG。

①当宁宁变身为浅井长政后，无法使用浅井长政的前冲攻击。因为只要你一使用，就会自动变回宁宁。

②当宁宁处于变身状态时如果被打死的话，游戏就不能再进行下去了。

③带突忍护卫兵时，当突忍护卫兵抓住对手使用投技，如果发动与护卫兵一起使用的无双奥义，就有可能出现很奇怪的现象。

本作有极低的几率会出现死机情况，不过只要同时按下SELECT+START键复位就可以解救了。

★从本期开始，短信投稿的联系方法有了变更，请各位投稿人在发送短信之前务必注意。新的联系方法在本栏目的右上方。

☆上期"火热秘技"栏目中刊登了一条《生化危机4》秘技。经实践证明击中钟之后的确会出现敌人的增援，不过增援的数量并不是无限的，所以只能用这个方法来赚取一定资金。在此为本人的疏忽向大家致以十二万分的歉意。

NDS 日版 孤岛幸存者 迷失蔚蓝

游戏原名 サバイバルキッズ LOST IN BLUE

无限食物BUG

在初期食物极度紧缺的情况下，利用这个BUG可以令游戏难度大减。具体方法是在给女主角食物做饭时，先选择最后一格食物给她，然后迅速用触控笔狂点倒数第二格的食物，这样你就可以把最后一格食物一直塞给女主角。如此一来，就会多出无数无中生有的食物。

使用此秘技时注意用完后不能按×键查看女主角的包，再就是复制出来的食物全是鲍鱼。虽说食物的种类单调了一些，但无限就是好！这些就可以安心推进剧情了。

无限陷阱BUG

由于本作的陷阱并不好用，所以此秘技实用性不算高。具体方法如下：先站在你想要设置陷阱的地方，然后按×键调出菜单，将光标指向物品栏后狂按A键进入。如果成功的话，在屏幕切换的瞬间你将看到主人公做出捡东西的动作。这时使用陷阱，画面上并不会出现陷阱，其实此时已经设置完成。打开物品栏一看，陷阱依然存在。重复以上步骤，即可反复设置陷阱。

用以上方法设置陷阱之后画面上并不会显示陷阱，事实上只要切换一次地图，就可以看到之前设置的陷阱了。此法对于大小陷阱都有效！

高效狩猎法

用大陷阱来捕捉大型动物是本作的难点，在此传授百发百中的高效狩猎法。最简单的方法当然是利用无限陷阱BUG在草原中遍布陷阱了，这样一来只要大型动物一出现，就可以立刻将其绳之以法。

如果你觉得这个方法比较无耻，或是懒得一个个去设置的话，还有一种比较简便的方法。大型动物出现的地点是随机的，不过总共也就那么几个地方。因此如果能在它们出现的地点设置陷阱的话，当它们随机出现在该地点时，就会……(偷笑)

设置陷阱的最佳地点是在从瀑布进入草原后往上走的大石头附近，这里离出口比较近，可以通过反复进出来改变大型动物的出现地点。一旦发现其出现，先走近将其吓跑，然后在出现地点设置大陷阱。(注意位置一定要准，如果担心不准的话可以用无限陷阱大法多设置几个。)之后反复进出该区域数次，当你觉得这么多次下来总有一次大型动物会出现在陷阱所在地了，就可以去查看陷阱了，之后就不用教了吧？运气好的话进出个七八次就应该上套了，快得很！

本作可谓是NDS上最优秀的第三方作品之一！

PS2 日版 新鬼武者 幻梦之晓

游戏原名 新鬼武者 DAWN OF DREAMS

游戏人数：1～2人

《新鬼武者 幻梦之晓》居然爆出了可以双打的秘技，制作人的独特想法真是令人拜服！具体方法如下：

①首先在你的PS2上插上两支手柄。

②在标题画面下将光标指向"続きから"。

③同时按住1P和2P手柄的L2+R1键不放，再按下2P手柄的START键。

如果上述步骤成功的话，2P手柄便可以进行操作了，这样在读档之后就可以双打。双打时L2键的作用改为切换视角，任一方按下L2键，视角就会切换过去。

可以双打之后，最受益的是幻魔空间，因为可以在幻魔空间里双打！虽然双打时1P、2P任意一人阵亡都算GAME OVER，但双打所带来的好处简直是无法形容的。叫上朋友一起双打的话，即使打一百层也不会感到枯燥吧！

双打居然也要通过秘技实现，真搞不懂。

幻想水浒传V	Konami	RPG
PS2	幻想水浒传V 2006年2月23日	日版 6980日元
无对应周边		推荐玩家年龄12岁以上

第1章 最初的旅程

即使外表如何的光鲜美丽，艳阳依旧掩盖不了法雷拉女王国日渐疲乏的皇权统治。我——法雷拉女王国的王子，正接受母后亚露修达特的命令前往罗德里克进行巡查。这里因为两年前暴民起义而被母后使用“太阳之纹章”制裁，昔日湖泊之城陷入了干旱的境地，村子的水源十分紧张。而且森林中本来温顺的动物也因为缺水的关系越来越暴戾。

在我们进入村子探察时，一个叫特玛的小孩只身前往森林寻找水源许久不见回来，大家虽然担心特玛的安全，但他们却根本没办法对付那些野兽。村长只有把希望寄托在我们身上，为了补偿母后为这里带来的一切……带着一丝无奈的苦笑我接下了村长的委托，与同行的姨母塞娅利兹、女王骑士葛奥鲁克以及李孔一起进入了森林。森林的深处我们见到了特玛，单纯的他根本没有打算顾及我的身分，向我咆哮着母后的制裁带给他们的苦难：“明明当初我们没有参与暴乱，明明我们什么都没有做，为什么要让我们接受这不该有的制裁！”面对孩子的质问，我无话可说。在接受母后的安排进行巡查前，我根本不知道所谓的“干旱”是什么。但亲历过罗德里克的生活后，我不得不对无知的自己感到羞愧。

母后对罗德里克的制裁缘自与两年前在这里发生的暴乱，那场暴乱让法雷拉失去了国宝之一——黎明之纹章。原本法雷拉在“黎明之纹章”、“太阳之纹章”、“黄昏之纹章”的庇佑下一直十分繁荣，但自从黎明之纹章失踪后，整个国度就陷入一种失衡的状态。母后亚露修达特为了防止最为重要的太阳之纹章失窃，将之镶嵌入自己的额头，同时保证纹章之力的稳定。而之后她忽然性情大变。不仅手段越来越专横，而且态度越来越暴戾。就像现在一样，母后听完我对罗德里克的报告后，并没有表露出以往对人民的关怀之情，反而得意地嘲笑着那些村民：“法雷拉的女王亚露修达特必须代替上天惩罚这些卑劣的暴民，苍天为鉴，我亚露修达特所走之路必是正路，我意为天意，太阳的光芒与我同在……”母后吐露着诅咒一般的誓言逐渐陷入疯狂之中，让我与身边所有的人都不禁为之震动。

“亚露修达特！”女王骑士团团长菲利特，同时也是我的父亲，在母亲还未彻底疯狂之前出声阻止了她。“王子长途旅行应该十分疲劳了，先回去休息吧。”看着满眼充满哀伤的父亲以及疲惫不堪的母后，我无奈地先行退下。在皇宫里我见到了我的妹妹——法雷拉第一王位继承人莉姆丝雷亚。本以为她会埋怨我没有带她一起视察，她却依旧高兴地扑进我怀里。这让她的专属近身护卫米亚琦丝很头疼，而从谒见厅里出来的父亲见到莉姆的任性也很无奈。

“大家都知道，女王因为元老院的两大派系格德文派与巴洛兹派的白热化纷争现在已经疲惫不堪了，特别是最近格德文派的势力越来越大，陛下根本没有时间休息。”父亲对我解释道，为了缓和那种存在于我们之间不稳定的气氛，他转换了话题：“马上就要举行斗神祭了，这不仅是传统的祭祀，也是为莉姆选择夫婿的决斗比赛……现在参加决斗的志愿者名单估计已经送到了元老院里了吧？”

这个消息引起了我们极大的兴趣，大家都把刚才的事情放在一边去看看究竟都有谁报名参赛。“报名者有300人之多，经过严格的审核，通过初审的人员一共有70名左右。”掌管报名者名单的书记官向我们报告，将报名者的名单递给我们。在一排陌生的名字中，两个名字吸引了我的注意——一个是巴洛兹派首领的儿子尤拉姆，另一个则是格德文派的名门子弟吉泽鲁。

“居然能看到这个让我怀念的名字啊……那曾经是与我订婚的男人，不过真是可笑，现在他居然成为了我侄女夫婿的竞争者。”一直跟着我们的塞娅利兹看见吉泽鲁的名字后不禁叹了口气。“不过那已经是很久以前的事了，估计你们不记得了，现在他已经忘了我吧……”姨母缓缓说道，什么表情也没有，仿佛那是发生在别人身上的悲剧一般。

不知道是命运捉弄还是特地安排，第二天一早母后便命令我与葛奥鲁克、塞娅利兹一起前往斯特姆费斯特城监察“斗神祭”的准备工作。斯特姆费斯特城就在吉泽鲁的领地内。在航行期间，我一直反复品味着父亲的叮嘱：“这次前往斯特姆费斯特名为监察工作，但会遇到很多其他国家的人，而且斗神祭里浓缩了整个法雷拉错综复杂的势力。无论是好是坏，我都希望你能从中有所成长。”

“斗神祭”是女王国历史颇为悠久的一个祭祀活动，在斗神祭中各个贵族会为了彰显自己的武力与地位而进行决斗，但令人啼笑皆非的是，真正进行决斗的人并不是各大贵族本人，而是他们从自己身边挑选出来身强体壮的奴隶作为“代理人”。代理人没有任何自由，除非在决斗中死亡或者逃跑，否则将一生为贵族进行决斗。虽然母亲在即位后改善了这些人的生活，但在格德文的辖地仍然按照传统将奴隶关押在潮湿的地下室内。除此之外，吉泽鲁还没有遵照母后推崇的各个种族之间和平友好的原则，对不属于人类的族群都充满了歧视。这次斗神祭甚至擅自将一些种族和国家列为“不允许参加斗神祭”的队伍里，报名时就剔除了出去。这种无视女王的行为让我们十分不悦，但碍于格德文的势力只得一直隐忍。

我在巡查完工作后便来到斯特姆费斯特参观，虽然街道上有为数不少的士兵进行巡逻，但却有人在我们出城之时边一直跟踪着我们。李孔和葛奥鲁克使了个小计谋让他现出原形，原来这是一个叫洵的斗技奴隶，他之所以跟踪我们，是因为他发现了一些不寻常的踪迹——“我一直睡在斗技场的地下，昨天半夜的时候突然听到不寻常的声响，口音听起来不像我国，应该是阿美斯国的。”

阿美斯国？这个国家因为8年前曾大举入侵我国，虽然在“太阳之纹章”的庇佑下法雷拉最终取得了胜利，但从此以后两国却断绝了来往，这一次斗神祭里吉泽鲁甚至不允许该国人员报名。这样的人出现在深夜里的斗技场不知道有什么阴谋……因此我们决定当晚拒绝参加吉泽鲁的宴会前去查探究竟。

“吉泽鲁，你真打算参加这次的斗神祭？”塞娅利兹并没有与我们一起行动，找了一个借口单独来到吉泽鲁的房间。

“真是个有趣的问题，或许你觉得与姨母有过婚约的我，现在反过来追求她的侄女很不道德？”

吉泽鲁的话让塞娅利兹有一丝犹豫，她抬起头看着曾经的婚约者：“那已经是8年前的事了，现在怎么样都没有关系了吧？不过我实在没有想到解除婚约对你的人生有如此大的改变……”

“曾经天真的孩子，在失去自己最重要的东西后，会学得更加坚强。”吉泽鲁看着那个曾经深爱过的人，“那时你就是我的憧憬，即使知道我们只是政治婚约，但我仍然十分开心。所以当新女王即位时宣布废除我们的婚约时我根本无法接受。”

“我知道我曾经对你作了很残酷的事，不过你总该知道有些事情是身不由己的，我不愿见到我与亚露修达特向上代女王那样为了争夺王位而互相残杀……不过，我相信姐姐的判断是正确的。”

“哼……”听到塞娅利兹的回答，吉泽鲁笑得很无奈，拨乱了整理得一丝不苟的头发，吉泽鲁把目光移向窗外的风景，“是啊，也是托那次纷争之福，我格德文家的势力才会增长得如此迅速……”

第2章 斗神祭的阴谋

我把打算乘夜潜入斗技场的打算告诉塞娅利兹，同样不愿意参加吉泽鲁宴会的她决定与我们一起去看看。于是众人按照洵的指引很快通过了斯特姆费斯特城的暗道到达斗技场内部。

“就是在这里……”指着房间的一个角落，洵示意我们过去。在墙壁的对面确实传来很模糊的声音，从口音以及说话的口气判断也确实是阿美斯国人……凑进墙壁，我听到他们似乎在商议着什么——“杀了女王！”

“什么？”过分的震惊让我脱口而出，岂料这个声音却惊动了对方。当我

©1995 2006 KONAMI

们找到暗门追击的时候，尤拉姆的代理人泽盖赫然站在门口。似乎早就预料到自己的结局，泽盖平静地站在那里说道：“你们去追其他人吧，我在这里不会逃跑。”但当我与葛奥鲁克追出去的时候敌人早已没了踪影。

暗杀事件惊动了吉泽鲁，经过几天的调查后，士兵们只在泽盖的身上搜出一把印有阿美斯国军队印记的短剑，其他同伙都仿佛失踪了一般。这次事件最终只能不了了之，而身为泽盖主人的尤拉姆也因此失去了参加斗神祭的资格。虽然我曾怀疑过是否是尤拉姆的指使，但如果他们要暗杀女王，又何必牵扯出阿美斯国？

在事件结束后吉泽鲁加强了斗技场的警戒，但之后却没发生什么，斯特姆费斯特城平静地迎来了斗神祭。尤拉姆的退出让万众瞩目的选婿决斗波澜不惊，吉泽鲁的代理人基鲁德里克毫无悬念成为了夺魁的热门。不过在比赛中，除了基鲁德里克外，一个普通剑士也引起了大家的注意。这个名为贝鲁库特的剑士让父亲赞不绝口，甚至当众命令我在斗神祭告一段落后与他接触——即使祭祀的规则中规定皇家人员在斗神祭期间不能与参赛者有任何接触。

我们在斯特姆费斯特城一个偏僻的角落里找到了贝鲁库特，一群有排外思想的无赖企图让他放弃比赛，为此甚至打算利用斗神祭参赛者在祭祀期间绝对不能私斗的规定让贝鲁库特无法参赛。我们上前为他解了围，为了感谢我们，贝鲁库特将大家带到他暂时寄宿的旅店内。旅店里的服务员玛琳看得出十分喜欢贝鲁库特，但贝鲁库特却似乎不知道这件事。

经过一番寒暄，贝鲁库特缓缓道出了参加这次斗神祭的目的。曾经是法雷拉斗技奴隶的他，10年前越狱逃亡国外，凭借一身卓绝的剑术成为了人人称道的“剑豪”。这一次特地回来参加斗神祭，并不是为了获得法雷拉的统治权，只是打算借此废除法雷拉的斗技奴隶制……虽然现在的女王因为夫君的原因对斗技奴隶的态度比较温和，但如果新女王的丈夫仍然是贵族的话，斗技奴隶势必又将回到以前的境遇。

“为了将所有和我一样的斗技奴隶解放，所以我一定要赢得胜利！”不带丝毫功利心态的发言赢得了众人的好感，在回去的路上大家都觉得如果将莉姆和法雷拉托付给他的话，应该能够让人放心。

依照贝鲁库特的剑术造诣，第二天他很轻易就取得了胜利。当我们打算向他恭喜时，玛琳却被人绑架了，绑匪了目的很明确——让贝鲁库特无法参加斗神祭的决赛。这是我们不愿见到的结果，于是在我的协助下，贝鲁库特成功救出玛琳。大家害怕贵族为此报复，决定暂住旅店里防止贵族滋事。夜晚时分，除了贝鲁库特因为比赛的关系已经早早入睡外，大家保持着高度警觉留意着周围的环境，玛琳神色一直不好，几次看着我欲言又止……看着她的怪异，我的内心不禁闪过一丝担忧。果然，在决斗场上，贝鲁库特却一反常态东倒西歪，没等基鲁德里克攻击就倒了下去，吉泽鲁最终毫无悬念地获得了斗神祭的胜利。

为了获得这次胜利，吉泽鲁可谓机关算尽，首先设计将最大的竞争对手尤拉姆逼出比赛，然后在决赛前夕绑架了玛琳，让对手贝鲁库特无法参加比赛，甚至为了保证计划万无一失，利用玛琳对贝鲁库特的痴情给他下药。而狡猾地的吉泽鲁没有留下一点证据，因此就算我心有不甘，但仍然没办法阻止他成为莉姆的夫婿。

第3章 吉泽鲁的真意

神祭结束后，接下来需要举行的是新女王与新女王骑士团长之间的订婚仪式。届时吉泽鲁将亲自来到太阳宫，在完成订婚仪式后继承女王骑士团长的职位，辅佐新女王统治法雷拉。而在订婚仪式之前，历代新女王都必须先到位于太阳宫东方的东之离宫向安放在那里的“黎明之纹章”祈福，之后前往位于太阳宫北方的法雷拉国圣地“露娜斯”的泉水里净身沐浴，直到订婚仪式结束后再前往位于太阳宫西方的西之离宫祈祷。虽然因为两年前的暴动中遗失了“黎明之纹章”，但这项传统仍然必须持续下去。这一次的祈福除了在圣地净身时碰到了一对笨贼父女外，一切都还算顺利。了解到父女俩并没有什么恶意后，我们只得兵分两路——莉姆先行回宫，而我则将父女两送回拉夫特弗里德。

吉泽鲁的行动十分迅速，当我从拉夫特弗里德回来时，他已经率领着自己的部队来到了太阳宫。虽然没人喜欢这个诡计多端的男子，但皇宫仍然为法雷拉国新女王的准夫婿举行了盛大宴会。经过斗神祭后我无法对这个靠暗算别人赢得比赛的他产生好感，一早便离开了宴会回房间休息。

而就在这天夜里，法雷拉的历史发生了翻天覆地地变化，一场蓄谋已久的政变悄然在太阳宫内进行着。吉泽鲁带来的不仅是迎亲的队伍，也带了残忍恐怖的暗杀组织——幽世之门。政变的军队，就这样在静谧的夜晚敲开了法雷拉皇族的大门。整个太阳宫的护卫军都因为食用了掺杂着“冥梦”的安眠药，于睡梦中惨死在格德文军的手下……整个皇宫里已经没有什么安全的地方。担心着父母和莉姆的安危的我与李孔一同前往母后的寝宫——就在我们快要接近皇宫大厅的时候，整个太阳宫却发出了一声悲鸣，一束强耀眼的光芒从母后寝宫的方向射出，将整个天空都映成了红色。随着那股霸道的强光，不祥预兆顿时笼罩住我的全身……

“这不是王子殿下吗？”一个陌生的声音在我身后调侃着，仿佛抓住老鼠的猫一样充满了亵玩的意味。我转过身，只看见那个作为吉泽鲁代理人的基鲁德里克正缓慢地向我们走来，眼睛流露出嗜血的光芒。

“哟，你们怎么也在这里？”基鲁德里克身后闪出另一个身影。虽然此人看上去十分弱小，但这个家伙却比基鲁德里克更加恐怖，因为他的眼神，平静到没有一丝波澜，但眼眸深处却有一种让人不寒而栗的怨毒……

“特鲁夫！难道是幽世之门？”李孔拦在了我的身前，尽量护住我的全身。

特鲁夫用那幽暗的双眼打量着我，在看到我手中的武器时忽然闪过一丝寒光。然后我只感觉到一丝冰凉，一柄飞刀擦过我的脸颊牢牢钉在宫殿的墙壁上。还没等我回过神，第二柄飞刀就紧跟着射了过来—

“快走啊！”忽然感觉身体被人扯到一边，一个身影拦在我与特鲁夫之间。借着太阳之纹章的光芒，我看清了那个舍命保护我的人——一直照顾着我的女王骑士凯尔。“李孔，快拉着王子殿下离开这里，女王骑士团休息室有一道暗门，你们可以从那里逃出去！”凯尔一边挡住敌人的攻势，一边转头交代李孔。

在女王骑士团休息室内，塞娅利兹正坐在一个椅子上喘气，看来她也是突破了层层包围才冲到这里的，剩下的人呢？莉姆、父亲、母后都在这场政变中不知所踪，刚才母后的寝宫的那束光芒让我不愿意去多想……

“葛奥鲁克，外面的情况如何？”在我们之后进来的是葛奥鲁克，政变之后他应该一直守护着双亲，既然他出现在这里，那么……

“……”葛奥鲁克没有正面回答塞娅利兹的问题，反而转过身背对着我们，低下头保持沉默，不安和绝望顺着他的动作蔓延在整个屋子内。

“女王陛下和菲利特都……”顿了一下，葛奥鲁克没有接着说下去，只是将头垂得更低。我闭上眼睛，努力使自己保持镇静，但脑海里挥散不去的都是“死亡”两个字，我抬起头，想站起来却发现根本动不了，握着武器的双手一直在颤抖。

“不！”塞娅利兹的哀号回荡在整个房间内。每个人都不愿意说话……我挣扎地站起身，却又颓然地坐了下去，意识里逐渐只剩下曾经欢乐的片段，以及无尽的悲哀……恍惚中，我感到一双温暖的手一直安抚着我，一直牵着我……那双手就仿佛一根浮木般，将快要在黑暗中沉溺的我救了起来……在意识消失前，我只模糊地记得自己坐在一艘小船里，木然地看着太阳之纹章的光芒将整个太阳宫灼烧了起来，映红了天空，也映红了大地，甚至将我的内心也映成了红色……

接下来的时间里我们一直在躲避着吉泽鲁的追捕。虽然我的身分是无法继承皇位的法雷拉国王子，但在我的身边还有法雷拉国的王妹塞娅利兹，即使吉泽鲁能够掌握元老院囚禁莉姆，但如果只要一刻不死，政局就不能完全被他掌控，深知这一点的吉泽鲁自我逃跑后便一直派人追杀我们。经过几番辗转，我们从东之离宫一路向东逃到了在元老院里与格德文派水火不容的巴洛兹家的领地。

巴洛兹公卿对格德文派恨之入骨，不仅因为在议会中的权利之争，也因为在斗神祭的时候正是因为吉泽鲁的阴谋，才使巴洛兹公卿的儿子尤拉姆不战而败。眼下见到我们前来投靠他们，自然喜不自胜，不仅安排了上好的住所供我们休息，还让自己的女儿露塞丽娜来负责大家的饮食起居。

连日的逃亡让我们身心疲惫，现在终于逃离了吉泽鲁的追捕，本想大舒一口气好好休息一番，但李孔却神色严峻地告诉我们千万不能放松警惕。

“现在还不能松懈！”李孔仔细观察着周围的一切举动。

“幽世之门是一个十分可怕的组织，它不仅是直接听命于女王的暗杀部队，也是作为影子拥有支配女王国的权力的恐怖组织。”李孔顿了一下，看了看四周的情况，又看着我，犹豫了半天才开口继续说道：“虽然女王和菲利特大人解散了它，但那天晚上我们遇到的与基鲁德里克一起的人，正是幽世之门的一员……如果我没猜错的话，吉泽鲁已经将它纳入麾下，我们无论任何时候都大

亚露修达特

意不得！幽世之门的暗杀者从小时候就经过各种残酷的训练，所以十分可怕……”她又停顿了一下，抬起眼睛看着我，然后又低下头避开大家的视线，低下头继续轻声说道：“我……也曾经是其中的一员……后来因为2年我执行任务失败的时候遇到菲利特大人，他不仅丝毫不嫌弃我的身分，还收养了我，给我新的名字，让我加入女王骑士团保护王子大人……所以……我……”

在听到料想中的答案后，我闭上眼睛，李孔和幽世之门……当初她与特鲁夫的对话就已经让我十分怀疑她的身分了，但我不愿意去怀疑一个跟随了我许久的孩子，而且……她每次都在我最脆弱的时候呆在我身边安慰我。脑海里闪过那一个晚上的太阳宫里吉泽鲁扭曲的脸孔，成群结队的幽世之门的暗杀者，以及那束直冲天际的光芒，甚至还有那深不见低的可怕黑暗……但在黑暗的最深处却是一道柔和的光芒，我还记得在我最痛苦的时候一直牵着我的那双手……无奈地长叹一口气，我睁开眼睛看着自己的护卫，“无论你的过去是什么，无论你过去曾经做过什么，你现在只是我的护卫李孔。”

第4章 萨鲁姆的真意

吉泽鲁不可能放过我，我也很清楚他的手段。就在我们在萨鲁姆的府邸雷茵沃鲁城没休息几天，格德文军队300人就抵达了巴洛兹领地附近。狡猾的吉泽鲁举着“逮捕法雷拉国罪人葛奥鲁克、保护王子与塞娅利兹”的大旗，让保护我们的萨鲁姆进退维谷。当然萨鲁姆也不是白痴，他早想出了两全齐美的应对之策，让我亲自率兵抗击格德文军。这样不仅证明王子并不是被绑架走的，而他也可以借我的声势与格德文抗衡。知道无路可退的我只得带领巴洛兹公卿的部队500人迎击格德文的300追击部队。敌军经过长途跋涉士气早已不济，而且人数少于我方，很快便击溃了敌军。

战争的残酷如果不是亲历的人是无法感受到的，我肯定萨鲁姆绝对没有上过战场。否则他绝对不会欣欣作态地让整个居城的人夹道欢迎我们的凯旋……末了还当着众人上演了一段极其恶心的讲话。极尽政客的丑恶嘴脸，最后甚至还借着我的名号积极联络各方不满格德文派的领主响应号召。

首先响应萨鲁姆的是位于法雷拉

与阿美斯国交界处的军事要塞塞布鲁城的领主罗尔贝鲁，在萨鲁姆的要求下他派遣了8年前抗击阿美斯国战争中的英雄迪恩协助我们。但除了塞布鲁和一向与萨鲁睦交好的港町艾斯特拉丽斯外，其他地方的领主对此显得默不关心，默然地看着双方争斗。当然这个家伙显然早有了办法——

“不知殿下您是否认识拉夫特弗里德的剌佳提督？”萨鲁姆对着一筹莫展的我说：“剌佳提督擅长水战，8年前立下过赫赫战功，而且她们的船队在补给和输送方面十分有用，现在剌佳并没有明确表态支持哪一方面，正是我们邀请她加入的大好时机！”

“还有罗德里克，”一旁的迪恩和艾斯特拉丽斯港町的波兹也附和道：“如果能够得到罗德里克的支持，那么法雷拉国的广大百姓应该会转而支持我们。”

虽然我们已经击退了格德文的一次攻势，但第二次攻势应该很快会展开。按照吉泽鲁的手腕，下一次我们需要面对的敌人，绝对不是普通的将领……为了对抗他们，我们确实需要获得更多领地的支持，与葛奥鲁克和塞娅利兹商议后，我们首先来到拉夫特弗里德。

“对不起，我们不打算与任何贵族联盟。”剌佳很干脆地拒绝了我们的邀请，“王子殿下您若真打算对抗格德文军，与罗德里克结盟是上上之策，如果能与这个被您母后所制裁的村庄结盟，那么法雷拉国的其他百姓也会安心地支持您！”虽然不打算加入我方，剌佳还是给我一个建议，并且让曾经被我们送回来的那对父女罗格和兰将我们送到罗德里克。

“对不起，我们并不想卷入这场纷争，罗德里克的人至今仍在怨恨您的母亲。”村长在知道我的意图后，与剌佳一样拒绝了我的邀请，“不过我们也不会加入格德文的阵营，虽然女王陛下使用太阳之纹章制裁了我们，但格德文却是让这片土地干涸的元凶——太阳之纹章只是让曾经的绿洲成为焦土，而格德文却在罗德里克的上游修筑堤坝，将我们赖以生存的菲塔斯河截断，将它变成死地。我们已经没有心情参与贵族之间的斗争，所以……请你们离开吧。”村长达尔盖尤沉静地回绝了我们，面对他显露出来的疲惫与默然，我只能沉默地离开了这片土地。

不过这两个坏消息似乎并没有让萨鲁姆沮丧，他对我此行的结果一点都不关心，反而一个劲地向我们展示他请艺术家制作的华丽军旗，而且还不停地询问我对他女儿的感觉。这种反常的情况不是一个真心支持者的反应，但毫无政治经验的我根本不知道萨鲁姆暧昧的态度背后究竟隐藏着什么。这天晚上，萨鲁姆的女儿露塞丽娜来到了我的寝室，解开了我的疑惑——“父亲打算撮合我们，但是……但是我请父亲再慎重的考虑一下，没想到他今天却忽然向您提起……希望没给您带来什么麻烦。”露塞丽娜显得十分局促，与萨鲁姆的殷勤形成了鲜明对比，我心中不仅感叹这个女孩的高贵，在狡猾的父亲和懦弱的哥哥面前竟然还能保持一份纯真和忠诚。

“贵族真是只有这种想法啊……”露塞丽娜叹了口气。

“那该如何是好？”我看着和我周围的同伴，说实话，行军打仗我们尚能应付，但涉及权利和阴谋的问题这里的任何一个人都没办法解决。

“如果有人能帮助我们出谋划策……”

“这么说我倒有一个人选。”塞娅利兹想起什么似地站起身，沉默了半天还是把那个人告诉我们：“还记得8年前阿美斯国入侵的时候，菲利特和姐姐就是按照她的计划将入侵者打得溃不成军……”

“你指的是梅鲁塞斯公卿？”露塞丽娜被塞娅利兹提醒，也想起了当年入侵时为法雷拉国出谋划策的军师。“不过因为2年前反对陛下惩罚罗德里克，据说梅鲁塞斯公卿已经被女王关押到阿格特监狱。”

又是一个被母后制裁的人，我想起罗德里克的人们，他们的眼神让我心寒，但我也想起了在太阳宫的妹妹莉姆，虽然从获得的情报显示吉泽鲁很善待她，但我知道莉姆的性格，如果不尽快将他从吉泽鲁手里救出的话，也许等到政权稳定时，那个男人也许会亲手杀了她也说不定……想到这里，我决定前往阿格特监狱去拜会梅鲁塞斯公卿。阿格特监狱位于菲塔斯河的中游，因为三面环水，只有一条出路与陆地想连，所以只能靠水路前往。

大家第二天一早前往拜托罗格和兰将我们送到阿格特监狱。但罗格听说我们的目的地是阿格特监狱，反而直接将我们带到与阿格特相反的一座矿山前，“以前我挖过一条地道帮助阿格特监狱的囚犯逃跑，不过很可惜还没挖完

那人就转狱了，不好还好地道可以用。”

托那个犯人的福，跟着罗格的指引，大家很快通过矮人村到达了阿格特监狱。与普通的监狱不同，这里更加潮湿和阴暗。而其中有一个牢房最为特别，不仅有专门负责的护卫，而且牢门也与其他房间的不同，守卫那里的护卫很快就发现了我们，在我们作出反应前全部拦在牢房门口，“我决不会让你们再靠近一步，你们这些卑劣的格德文军人，我绝对不会让你们取走公卿大人的性命！”

看来这里关押的人正是梅鲁塞斯公卿，不过护卫却把我们误认为是格德文派的暗杀者……

“你们都给我看清楚，这可是王子殿下！”——还没等我解释，与我们一同前来的兰直接将我推到最前面，护卫迟疑了一下，但仍然不愿意放下武器：“我们是因为敬佩梅鲁塞斯公卿的能力而自愿担任她的护卫，我们不能让拿公卿大人的性命开玩笑，要见梅鲁塞斯公卿大人都必须把卸下武器才能进入，即使是王子殿下。毕竟当初格德文派的人一直主张将公卿大人斩首，幸亏女王陛下英明没有采纳，最近听闻陛下因为政变而丧生，格德文派的人的一定会待机行动，希望你们能体谅。”护卫说得正义凛然，我们也不好拒绝，只得将武器卸下进入牢房。

本以为那个能让万千军马在弹指间灰飞湮灭的角色会是一个威严的的老人，结果映入眼帘的却是一张挂着微笑的年轻面容，“我就是露克蕾蒂亚·梅鲁塞斯，王子殿下我等你很久了。”

“虽然我身处监牢，但是多亏了修兹和莉琳帮我从外面收集了很多情报，”露克蕾蒂亚说完对刚才阻拦我们前进的护卫微笑了一下，“你们的来意我十分清楚，而且我也决定成为你的军师帮助你。不知道这样的答案王子殿下满意吗？”还没等我说明来意，露克蕾蒂亚就回答了我的问题，“殿下你真的认为我能够胜任您的军师吗？当初进言亚露修拉特陛下将太阳之纹章镶嵌入额头的人就是我，可以说让她性情大变的人也是我，虽然这样做的目的是保护太

阳之纹章不被格德文军掠走，但那时候我却是为格德文军的军师，可以说是一名‘背叛者’，就算这样，您也愿意让我辅佐您吗？”

梅鲁塞斯公卿的一番抢白让我一时不知道该如何回答，这个让母后性情大变的人，在我最需要援手的时候决定辅佐我……无论她有怎样的过去，我也只能选择给予她所有的信任……叹了一口气，我向梅鲁塞斯公卿伸出了右手。

“以后你可以叫我露克蕾蒂亚。”握紧我的右手，梅鲁塞斯笑得很灿烂。

第5章 军师的决策

得到露克蕾蒂亚的加盟后我们打算赶回雷茵沃鲁，却在回程的水路上遇到了由格德文军的巴夫拉姆将军所率领的船队。原来吉泽鲁怕拉夫特弗里德与我结盟，于是派同样精通海战的刺佳的弟子巴夫拉姆进攻拉夫特弗里德。虽然刺佳拒绝了我们的邀请，但我却不能看着拉夫特弗里德就此沦陷，而且露克蕾蒂亚也想好相应的对策。

巴夫拉姆的大型船舰在露克蕾蒂亚的策略下动弹不得，拉夫特弗里德的小船很轻易的取得了这场胜利。

初战告捷让大家很是兴奋，而刺佳因为我们在关键时刻帮助她们解除了危机，又看到露克蕾蒂亚成为我们的军师，便表示愿意全力协助我方。这自然是一个天大的好消息。不过我们回到雷茵沃鲁将这个消息告诉萨鲁姆后，他对此到不是很感兴趣，看到露克蕾蒂亚后脸色更是黯淡了下来。与萨鲁姆的反应一样，露克蕾蒂亚对这个巴洛兹公卿也十分戒备。两年前的罗德里克暴动就是巴洛兹公卿派人镇压的，而露克蕾蒂亚一直怀疑萨鲁姆与之一定有牵连——“暴徒是通过巴洛兹的领地向东之离宫前进的，按照道理来说巴洛兹领地的军队应该远远比暴民的数量要多很多，那为什么却阻止不了暴民呢？”不过在说出了自己的想法后，当时震怒的母后并没有接纳她的意见，反而将露克蕾蒂亚关押到阿格特监狱……这一次露克蕾蒂亚希望能够追查清楚事实的真相，深知萨鲁姆本性的我没有拒绝她的委托。

在侦探追查罗德里克暴动时，自政变后便一直失去联系的凯尔，听到我们在雷茵沃鲁城的消息后立即从太阳宫逃了出来。凯尔为我们带来了太阳宫内很多珍贵的消息，原来自政变之后，吉泽鲁一直在致力于对太阳之纹章的研究，对莉姆并没有什么过分要求。本来对凯尔的归来兴趣缺缺的萨鲁姆，听到吉泽鲁并没有掌握太阳之纹章的能力显得十分兴奋。

当天晚上他偷偷来到我的房间询问我是否愿意自立为王，他可以与阿美斯国联合起来一起协助我。看透了萨鲁姆本质的我自然不愿意与他同流合污，而且我对皇位也并没有什么野心，与吉泽鲁的抗争也只是想救回妹妹。萨鲁姆见状没再说什么，却在暗中吩咐尤拉姆联合阿美斯国的军队，打算在下次战争中让阿美斯增援我们，让王子与阿美斯成为事实。

吉泽鲁的军队很快就攻打了过来，这一次他派遣了得力干将迪鲁巴。前方有吉泽鲁的军队，背后还有萨鲁姆虎视眈眈，我们的形势似乎比政变时更加险恶。但这一次我却没有当时那种彷徨，经历了太多的变故让我逐渐成熟起来，在露克蕾蒂亚的巧妙安排下，迪鲁巴与阿美斯国的军队互相残杀起来。萨鲁姆的计谋不仅没有得逞，反而失去了阿美斯的信任。尤拉姆也因此被阿美斯国差点当作奸细杀害。

一向没受过这样待遇的尤拉姆自然对阿美斯的态度大为不满，一回来就朝着萨鲁姆大声抱怨：“爸爸，我们一定要他们知道巴洛兹的厉害，我一定要用那个惩罚他们——黎明之纹章！”

“哥哥……你刚才说的是什么？”听到尤拉姆提到失踪多时的黎明之纹章，大家都为之一震。尤拉姆显然意识到自己的失言，马上为自己辩解，但露塞丽娜显然不再相信父亲和兄长——“王子殿下，塞娅利兹殿下，你们请随我来。”

领着我们来到了仓库的第下室，露塞丽娜吃惊地发现黎明之纹章果然被自己的父亲和哥哥藏了起来，而更令人惊讶的是，纹章仿佛有生命一般嵌入了我的右手。怒不可遏的众人看着我右手上的黎明之纹章，又看着尤拉姆父子，在铁一般的事实面前两人仍打算装傻蒙混过去。

“王子殿下，两年前罗德里克暴动已经调查清楚，我找到了两年前负责镇压暴动的巴洛兹领地警备队副队长，还是让他告诉你们整个事情的经过吧。”

侦探适时出现将真相公布于世——2年前罗德里克的人民因不满萨鲁姆在领地里修筑堤坝污染水源向贵族抗议，但萨鲁姆根本没有理会群众的抗议直接下达了镇压命令，愤怒的人民见巴洛兹的领主如此不可理喻，打算前往太阳宫觐见女王汇报这个情况，而萨鲁姆乘机让警备队的成员乔装成百姓袭击了安放着黎明之纹章的东之离宫，将纹章据为己有。

“将纹章作为与格德文派交易的砝码？或者作为投靠阿美斯国时的贡品私藏起来……真是精明的想法。”露克蕾蒂亚耸耸肩，“不过事到如今，你们也没那个能力了吧？”

在真相面前两父子再也无法辩解，见自己的阴谋败露，尤拉姆立即恶言相向，目睹这一切的波兹实在没想到一直信任的人会作出如此不齿的事情，破弃了与巴洛兹的联盟与我们一起来到了拉夫特弗里德。

离开了巴洛兹的控制，本该高兴的我却陷入了迷茫。以前所有的一切都是别人为我安排好，我只要按照众人的期待成长就好。但如今，却没有人再去为我安排什么。虽然我很想将莉姆从吉泽鲁手中夺回来，但是以目前我的势力来说根本是枉然。一时间我失去了前进的方向。这时我忽然想到那个被母亲制裁的村庄　　罗德里克。至今他们仍然活在对母亲的怨恨中……如果能平息他们的怨恨，让母亲安详地离去……那么她会不会感到欣慰呢？

我把想法告诉露克蕾蒂亚，她也觉得如果能帮助罗德里克摆脱干旱的困扰，从各方面来说对我们都百利而无一害。

导致罗德里克干旱的原因主要在于格德文派修筑在罗德里克上游的大坝，堤坝本身是由擅长驻堤闻名的海狸族人所设计，十分坚固。虽然我们从海狸族人那里获得了破坏大坝的方法，但是堤坝上还有重军把守，实施起来十分困难。不过露克蕾蒂亚似乎还有其他办法，在她的要求下，我们与考古学家兹巴伊克一起前往塞拉斯湖底的遗迹中调查。在那里我们发现一个可以摧毁大坝的秘密——法雷拉最大的湖泊塞拉斯湖实际上是一个人工湖泊，而我们所探察的湖底的遗迹本身是控制着菲塔斯河流域水脉走向的巨大的水门。水门必须依靠与黎明之纹章发生共鸣才能开启运转。

米亚琦丝

露克蕾蒂亚打算通过黎明之纹章启动遗迹的水门，将整个塞拉斯湖的湖水全部倾注入菲塔斯河，依靠强大的水压摧毁了修筑在罗德里克上游的大坝。干涸的两年的罗德里克终于重新恢复了生机，更令人不可思议的是，在塞拉斯湖的湖水中遗迹俨然是一座恢弘的城堡——有利的地形加上完备的设施，众人都决定将这里作为新的根据地。

第6章 米亚琦丝的决心

吉泽鲁在得知我们不仅获得了黎明之纹章，而且发现了古代种族辛达鲁遗迹并将之据为据点时，加紧了对太阳之纹章的研究以及对我们的紧逼。但因为连续征战的缘故，格德文的军队渐渐出现了兵源短缺的情况，吉泽鲁只得命令各地方领主加紧征兵。琉卡镇就是其中之一。这里的领主迪比亚斯公卿是一个信守息事宁人法则的人，但这并不意味着就可以得到吉泽鲁的特别优待。虽然迪比亚斯公卿不打算违抗格德文军，但因为征集不到足够的兵源，加上吉泽鲁打听到他的手下与我军有所接触，因此不顾双方的联盟关系，自己破弃了协议，对军队下达了攻打琉卡镇的命令……

琉卡陷入如今的境地与虽于迪比亚斯公卿脱不了干系，但是其中不能否认吉泽鲁打算借着攻打琉卡的机会。一起将我消灭的因素。我并不希望因为自己的原因让更多的人受到伤害，也不愿意看到格德文军残杀没有抵抗力的琉卡镇百姓。便自告奋勇带兵抗敌。在我军的周旋下，格德文军不仅没有占领琉卡，反而损失惨重……

经过这次变故，迪比亚斯终于发现一味姑息养奸不仅不能自保，甚至还会带来毁灭性的灾难，再三思考后决定与我们联盟，一同对抗吉泽鲁。不过回城的时候却得到消息说布鲁城最近出现了一群山贼，四处作乱搅得塞布鲁城不得安宁。而其中有人发现了王子的身影……这难道又是吉泽鲁的阴谋？经过深入调查，才发现这原来是不甘心被各领主孤立的尤拉姆耍的手段——先雇佣山贼假扮王子的模样在塞布鲁城滋事，让百姓对王子产生不信任，然后再伺机出现将假冒的王子捉拿归案，提升自己在塞布鲁城的形象。可惜尤拉姆的计谋实在是漏洞百出，再加上他拙劣的演技，反而让塞布鲁城的居民对巴洛兹家族更加厌恶。

因为格德文的暴行，越来越多的领主加入我们的阵营，不仅一向温顺与世无争的海狸族人被他们的暴行激怒，就连与我们邻近的群岛诸国提督也让自己的女儿与我们联盟，一同对抗吉泽鲁。

而另一方面，吉泽鲁见我方的势力日渐增强也开始加紧攻势，不仅占领了巴洛兹公爵的领地，而且为了能够名正言顺地打击我军势力，吉泽鲁甚至强迫莉姆举行法雷拉国

新女王的加冕仪式，自己成为了同时掌握元老元政权和皇族势力的女王骑士团团长，向我们正式宣战。莉姆登基后，我们与吉泽鲁的军队很快就在德拉特城狭路相逢。吉泽鲁猜到我们如果要攻入太阳宫，必须要占领位于西边的要塞德拉特城。

这一次他派出了曾经的女王骑士阿雷尼亚与莉姆的护卫米亚琦丝。为了与我的黎明之纹章抗衡，吉泽鲁甚至为阿雷尼亚镶嵌上了保存在西之离宫的黄昏之纹章。阿蕾尼亚虽然是女王骑士，但谋略却远远逊于露克蕾蒂亚，就算有强大的黄昏之纹章协助，仍然没能守住德拉特城。在战斗中阿蕾尼亚还因为使用不当而被纹章之力反噬。就在我们就要生擒阿蕾尼亚时，特鲁夫忽然出现带走了黄昏之纹章和阿蕾尼亚，我们追出去却一个熟悉的身影拦在前方——

“米亚琦丝？”

“王子……见到你平安无事实在太好了。”米亚琦丝见到我并没有吃惊，握紧武器的双手一直在颤抖着，看得出来她的内心有多么挣扎：“但是……我没办法让你们通过这里。女王骑士毕生都要忠诚于女王陛下，女王骑士绝对没有向敌人投降的一天，王子殿下，如果你们要通过这里，那么就把我打倒吧！”就算眼眶中充满了泪水，就算内心有多么不愿意，但是自小所受的教诲让她根本无法反抗。

低下头，米亚琦丝任眼泪滴落在自己的武器上，不过当她抬起头的时候，却是诀别的眼神……

直视着她的眼睛，我让李孔和其他一同前来的同伴都退下，既然这是米亚琦丝自己的愿望，那么我只能成全她的要求。即使彼此都清楚这场决斗的结果是什么……

所以最后我将武器架在米亚琦丝颈项时她并没有吃惊：“王子殿下，真是太好了，你越来越厉害了……”米亚琦丝舒了一口气，任凭眼泪流着，然后认命地闭上了眼睛。死在我手上她并不感到懊悔，但面对着从小一起长大的朋友，我又如何能痛下杀手？我们就这样对峙着，最后……我松开紧握的双手，看着三截棍掉落在地上，一把抱住了米亚琦丝。在我的怀抱中，米亚琦丝不可置信地睁开眼睛，然后也紧紧回抱着我：“王子殿下，实在对不起，我没有能守护好莉姆陛下……对不起……”自从那次政变以来，米亚琦丝第一次放声大哭。

米亚琦丝最后决定跟随我们回到根据地，本来大家重新相聚应该很开心，但米亚琦丝一见到葛奥鲁克就立刻换了一副表情，然后愤怒地向他攻了过去——“你这个害死女王陛下的凶手！”

“我亲眼看见葛奥鲁克你用剑刺穿陛下的身躯……葛奥鲁克，你还有什么需要解释的？”面对众人的质疑，米亚琦丝依然没有放下手中的武器，将我们护在身后，恨恨地盯着葛奥鲁克。而一向沉默寡言的葛奥鲁克此刻也没有为自己辩解，只是默默地转身离开了我们身边……那天晚上究竟发生了什么……？

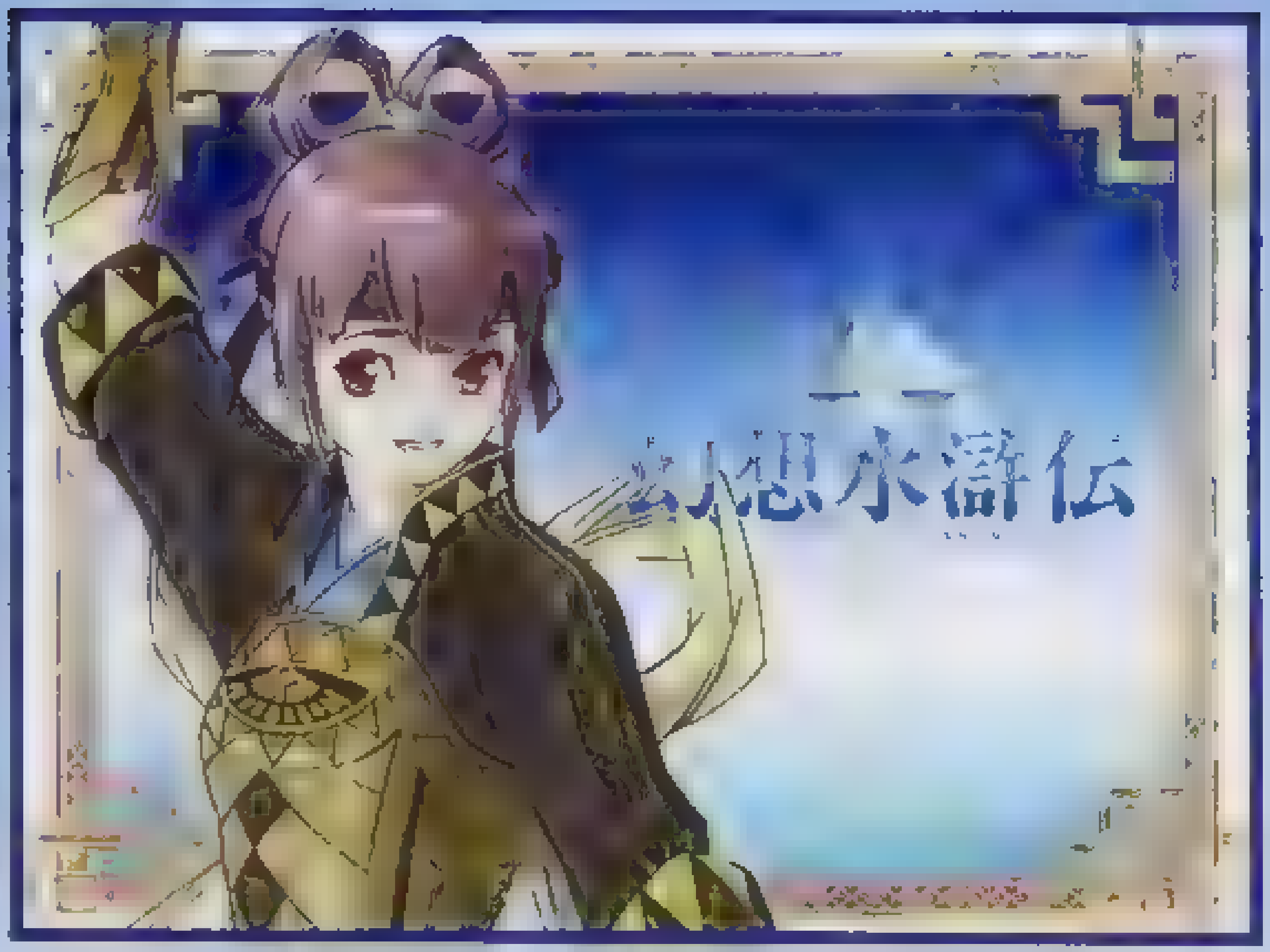
第7章 真相与背叛

虽然葛奥鲁克离开了，但是我并没有时间沉浸在疑惑中，很快露克蕾蒂亚就接到情报，新女王打算亲自讨伐我们——虽然我并不明白这究竟是吉泽鲁的阴谋还是莉姆的本意。但露克蕾蒂亚却有另一番见解——“新女王陛下应该是希望能够与自己的兄长更加接近，王子殿下，这正是解救新女王陛下的最佳时机。”莉姆率领着法雷拉的军队浩浩荡荡地前进，露克蕾蒂亚为了应付战斗将我军势力分成三队，从不同方向迎击新女王军。首当其冲由罗伊率领的第一队引诱敌人。第二队则由凯尔率领截断莉姆部队与其他部队，将女王军与其他部队孤立起来，最后由我亲自率军拯救莉姆。一切都计划地天衣无缝，而且完全按照军师的部署行动，但就在我们与莉姆接触时，特鲁夫忽然出现，冰冷的眼神依旧紧盯着我，乘我们把注意力集中在莉姆时，冷笑着将暗器对准了我，但暗器并没有刺入我的身躯，李孔为我承受了这致命一击……

李孔

更令人吃惊地，乘着众人因为李孔的伤势慌乱之时，一直与我们一起行动的塞娅利兹却乘乱劫持了莉姆，与特鲁夫一起离开了德拉特城。

我完全被这突如其来的背叛弄得无所适从，再加上李孔的伤势，大家只得暂时退回根据地先将整治李孔的伤势，再作打算。而军师在知道塞娅利兹的背叛后，难得陷入了沉思。



“如果塞娅利兹真是背叛者的，她不必等到最后一刻才劫持走新女王，她完全可以先杀害王子殿下，虽然现在我并不知道塞娅利兹究竟有什么隐情，不过我们当务之急是准备好对付格德文军，如果没有猜错，下一波攻击很快就会展开。”

疲惫的我回到了自己的房间，却看到女王骑士中资格最老的葛雷翁静静等候着我　“王子殿下，葛奥鲁克并没有背叛您……”

闭上眼睛，葛雷翁仿佛又回到了那一天……

在了解到吉泽鲁的阴谋后，菲利特与亚露修达特女王一直都在等着他的到来。法雷拉的局势大部分都掌控在格德文家族手中，这一次的订婚仪式，大家都知道等待彼此的是什么。宴会完毕后菲利特就与自己的爱妻回到了寝宫，身后的女王骑士也都严阵以待。大家一直在等待着吉泽鲁以及近卫军的到来……但是敌人的数量远远超过了所有人的计算……

菲利特握着宝剑站在亚露修达特身前，在他的前面，是无数握着宝剑视死如归的女王骑士，每个人都警惕地注意着周围。

一个，两个，三个……当午夜的钟声敲响时，沉寂的夜幕下无数个身影如潮水般涌入太阳宫最深处的女王寝宫。

“杀啊！”在震天的号令下，只看见无数的人应声倒在血泊中，寝宫内满眼都是红色的鲜血，满耳都是刀剑的撞击声和人们的哀号，地上遍布着尸体和武器。菲利特冲在最前面，此刻的他已经杀红了眼，鲜血不仅染红了他的宝剑，甚至将他的全身都染成了红色。暗杀者随着他的挥剑一个个倒在地上。

这一切，亚露修达特只是默默地看着，但就算这样，人们受伤后的惨叫却充斥着她的每一根神经……睁开眼睛是满目鲜血，闭上眼睛是鬼哭狼嚎，但她知道这些鲜血就是那些誓死保护自己的骑士的鲜血，一想到这里，她就没办法移动一步。

忽然，一个身影引起了她的注意。一个暗杀者正乘着菲利特杀红眼的时候打算用冷箭暗算他……心还未动，额头上的太阳之纹章已经抢先感觉到了女王情绪的波动，在她的注目下，那个企图暗算菲利特被太阳的光芒包围了起来，瞬间化成了灰烬。

“太……太阳之纹章！”不知谁吼了一句，所有人都停下了动作，默默地看着光芒将人吞噬。

“哼哼！愚昧的人们啊！触怒上天的人就是这样的惩罚！触怒我亚露修达特的人都将被太阳的光芒所吞噬！”看着暗杀者化成了灰烬，亚露修达特脑海中只剩下兴奋，太阳的光芒让她觉得温暖……

“亚露修达特！”

但这种舒服的感觉很快被一双强力的手臂和一个让人讨厌的声音消磨干净。一甩手，女王试图挣脱那个让她厌烦的东西……但是当她睁开眼睛时，看到的却是自己丈夫的笑容，以及……包裹在他周围的光芒！

“不要！”一瞬间心女王的心都被纠紧了，但是光芒中的菲利特却一直在微笑地看着她……一直，直到笑容逐渐被金色的光芒所湮没，化为灰烬飘散在空气中……

“不要！”女王抬起手，却抓不住一丝飞散的烟灰。

“不要啊……”女王颓然地跪在地上，然后，她慢慢地站了起来，太阳之纹章的光芒显得更加耀眼：“你们这些卑劣的侵略者，竟敢向身为太阳的代理人，正义的执行者举起刀剑，我要让你们为此付出代价！在太阳之纹章的光芒下化为灰烬吧！”

随着女王目光，太阳宫内所有的东西在她的注视下全部化成了灰烬——不分敌我，不论贵贱。

“菲利特，难道这就是你所托付给我的使命吗？”望着女王的身影，葛奥鲁克的眼里充满了悲凉。亲手弑夫的悲痛让这个女人陷入了彻底的疯狂。咬了咬牙，葛奥鲁克冲向女王，用剑刺穿了她单薄的身躯……

“对不起，害大家受伤了……特别是你，葛奥鲁克……”

“不要这么说，一切都是我心甘情愿的。既然我答应了菲利特。”

“真是太好了，你救了大家……包括我……法雷拉……还有我的孩子们，就拜托你了……”

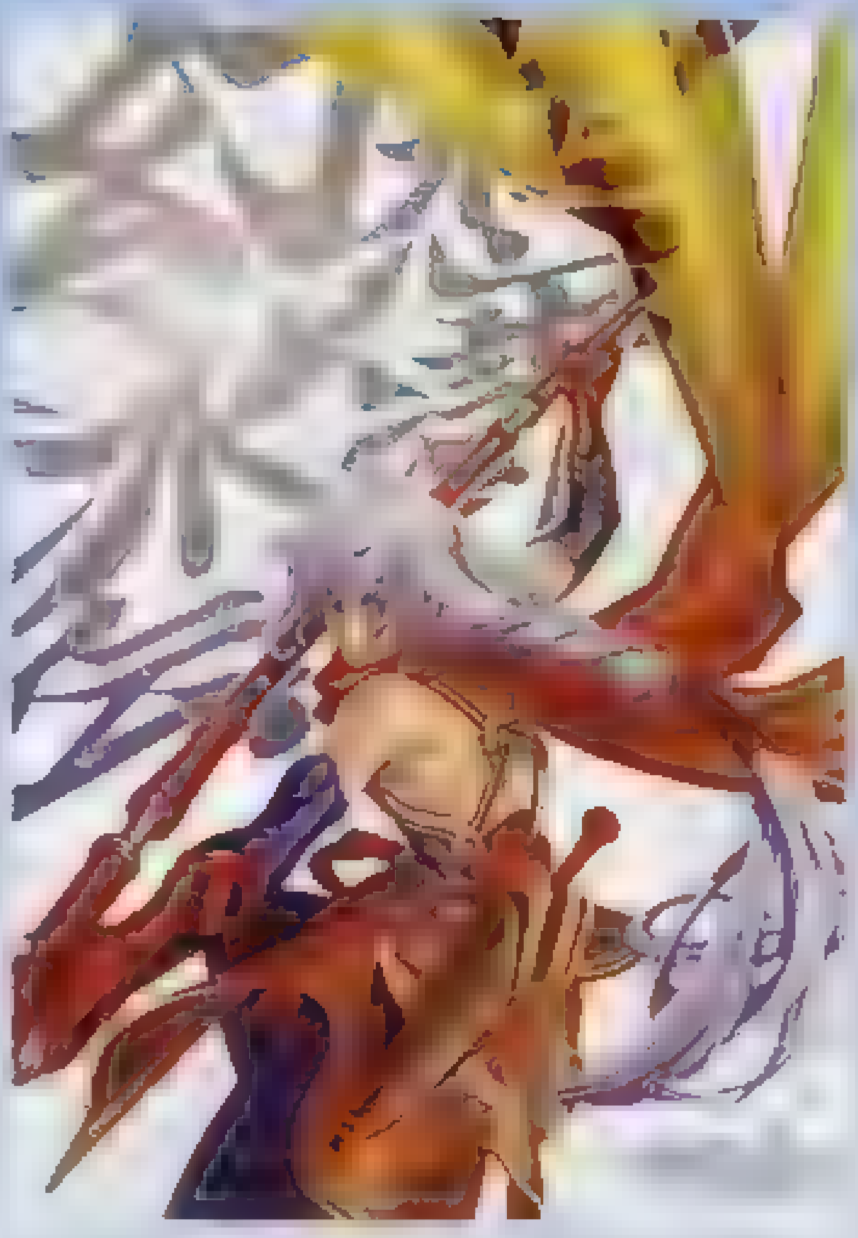
第8章 塞娅利兹

经过医生的救治加上黎明之纹章的作用，李孔暂时没有生命危险，不过却一直苏醒不过来。就在所有人一筹莫展之际，兹巴伊克似乎想到了什么，原来黎明之纹章被多重封印所束缚，当时让为李孔疗伤的黎明之纹章并没有完全解开封印，如果我们能解开黎明之纹章的封印，也许能让李孔苏醒……塞拉斯湖遗迹只是第一个封印地，在法雷拉境内应该还有其他封印纹章能力遗迹，兹巴伊克打探到在德拉特城的西边就有这样一个遗迹……

露克蕾蒂亚虽然不赞成我们为了李孔冒险前去探察，但最后还是答应了我们，代价是我们必须与龙马骑士团的团长克雷格会面。龙马骑士团一直以保护菲塔斯河流域的安全为己任，虽然知道目前法雷拉的形势严峻，但骑士团存在的目的只是为了抵抗其他国家入侵，因此克雷格并不打算加入任何一方利益集团。虽然他的答复让我们失望，但是这是龙马骑士团一直奉行的宗旨，我们只得离开了骑士团前往西之遗迹。

兹巴伊克的猜测并没有错，遗迹确实封印住了黎明之纹章的能力。获得新生的黎明之纹章唤醒了李孔。当我们还沉浸在喜悦之中时，吉泽鲁已经与阿美斯国结盟，双方同时率军攻打我方的三座联盟城市。三线同时进攻显然早有预谋，而阿美斯国的介入也让露克蕾蒂亚惊讶的同时感到高兴。阿美斯国既然公然进攻法雷拉的都市，那么拥有强大战斗能力的龙马骑士团就不能坐视不理，可是克雷格在得到消息后却没有任何动静。看来在龙马骑士团内部必然发生了什么……虽然有不少领主加盟，但在骁勇善战的格德文与阿美斯联军面前，我们的军队显然没有任何胜算，为了保存实力，露克蕾蒂亚只得命令我们舍弃根据地暂时撤退至拉夫特弗里德。

而这时骑士团的成员琉古和拉哈尔也向我们说明了为什么克雷格不出兵援助的原因——原来格德文军占领了骑士团的领地龙马之巢，将坐骑龙马的幼崽和蛋都被吉泽鲁所控制，而这正是龙马骑士团最珍贵的东西，受制于此克雷格才无法出兵。帮助克雷格解放龙马之巢之后，龙马骑士团再无后顾之忧，决定出兵援助我们。有了善战的龙马骑士团协助，再加上群岛诸国联盟的舰队大举南下威胁阿美斯国，吉泽鲁与阿美斯的联军很快就抵挡不住我们的进攻。眼看胜利在望，露克蕾蒂亚决定乘胜追击，一举攻陷吉泽鲁的领地斯特姆费斯特城。此战十分惨烈，斯特姆费斯特易守难攻，即使我们有龙马骑士团助阵也打地极为艰难……就在我们即将攻占斯特姆费斯特时，黄昏之纹章再次现身，阻挡了我们的攻势。这一次纹章的实力



与之前阿蕾尼亚使用时大相径庭，为了不让我们牺牲更多的士兵，我们只得暂时停止进攻，潜入斯特姆费斯特城一探究竟。

见识了黄昏之纹章的强大威力，一个不祥的预感闪过我的脑海，这一次纹章的主人难道是——

“塞娅利兹！”再次看到曾经熟悉的面孔，我的猜测得到了证实。

“好久不见，李孔的伤势没什么大碍吧？”虽然是同样的问候，但此刻的塞娅利兹脸上已经没有了那种温柔。“你们是来寻找这个的吗？”说着，塞娅利兹举起左手，那昏黄的光芒正是我们所熟悉的黄昏之纹章所发出的。

“纹章选择了我……而我选择了与你们为敌……”苦笑了一下，塞娅利兹抬起头看着天空，“现在还不是时候啊……”

对着我们嫣然一笑，这个曾经在我最痛苦的时候与我一起逃亡的姨母跳上早已准备好的小船，飞速离开了斯特姆费斯特城。

在斯特姆费斯特之后，吉泽鲁只剩下太阳宫了，不过他似乎并不在意自己的处境，只是派兵略微抵抗一下就下令所有人撤回太阳宫。这并不是他一贯行事的风格……虽然我方大部分军队都赞成乘胜追击，但露克蕾蒂亚却拦住了我们。

“塞娅利兹殿下在太阳宫前的堤坝上。”摇了摇手中的羽毛扇，露克蕾蒂亚平静地说道，“如果我军冒进，塞娅利兹只要毁掉堤坝就可让我们全军覆灭。不过……”

顺着露克蕾蒂亚的目光，我隐约看见太阳宫前的堤坝上黄昏之纹章的光芒，以及塞娅利兹的身影。但就算这样，我仍然无法相信她打算破坏堤坝挡住我们的去路，我永远无法相信塞娅利兹会背叛我们，带着仅存的一丝希望，我与刚恢复过来的李孔站在塞娅利兹身前，希望从她嘴里听到期望的答复……

但是，面对我们的质问，塞娅利兹只是举起了镶嵌着黄昏之纹章的左手……用攻击为我们解释了一切。怀着悲愤的心情，我止住了塞娅利兹的进攻……看着她的眼睛，我仍然不愿意相信她的背叛。

“塞娅利兹殿下，停手吧！”放下武器，我悲哀地看着我的姨母。

“时机……”还未等塞娅利兹说完，忽然从太阳宫中传来一阵震天动地的声响，在政变的夜晚我所见到的金色光束再次出现在天空之中，难道有人使用太阳之纹章？

“快走！”眼看强光即将把我们吞没，塞娅利兹将我们护在了身后，而她手上的黄昏之纹章受到光芒的吸引，也发出耀眼的光线……不止如此，黎明之纹章也随之发出光芒……

黎明之纹章与黄昏之纹章的光芒抵消了强光的攻击，我们身下的堤坝却因承受不了如果的能量而崩塌了……潮水汹涌而下，但却出乎意料没有给我们造成太大的伤害。但不等我们喘息，太阳之纹章第二次发出耀眼的光芒……我与塞娅利兹只得再次运用纹章的能力再次化解它的攻击。虽然危机解除了，但因为过度使用纹章之力的缘故，塞娅利兹倒在了我们面前。没有丝毫感情的黄昏之纹章发现所寄宿主人的性命即将消亡，抛弃了塞娅利兹。虽然我们十分担心她的伤势，但是还有更重要的事情等着我们——阻止吉泽鲁使用太阳之纹章。

“没想到，弥留之际最后见到的人居然是你……”塞娅利兹看着随后赶来的露克蕾蒂亚无奈地说道。

“让你失望了……”没有责怪塞娅利兹，露克蕾蒂亚将她的身体放平，让塞娅利兹能够舒服些：“若要进攻太阳宫，我们一定要占领这个堤坝，但吉泽鲁会乘机利用太阳之纹章将我们消灭，你是打算在惨剧发生前将这里破坏，对吧？”

“你说错了……我只是单纯的讨厌你罢了！”塞娅利兹缓缓闭上眼睛，“你以为，单凭那个孩子，就能肃清那些元老们吗？我只能用自己的方法守护他……其实我并不希望那个孩子走上这条路……”

“我知道。”

“他们……就拜托你了……”

终章 决战

在太阳宫中等待我们的是穿着女王骑士服的吉泽鲁，在他的身旁是已经成为法雷拉国新女王的莉姆……吉泽鲁并没有利用妹妹要挟我们，在我们进攻太阳宫时他还打算将她送出皇宫。选择留下来，是莉姆自己的要求——“我自愿留在这里，也许吉泽鲁可能把我当做盾牌，逃过这场危机，但我相信高傲的他绝对不会做出这种事情。”在那次变故后，莉姆也逐渐变得坚强。

“我与你们同样深爱着法雷拉国，我们都在努力改变着这个由于王族和元老互相牵制而停滞不前的国家。”没有任何惊慌失措，也没有任何的失望，吉泽鲁依然保持着一贯的冷静沉着。就算知道自己大势已去，他依然能够骄傲地面对我们，“最初是上代的女王，以及你的父亲……但我的父亲却反对他们的做法。”

“接着是巴洛兹家族，他们打算利用你来完成变革，很不幸，他们也失败了……现在，则是轮到了你……虽然失去了塞娅利兹的帮助，但你还是走到了这里。明明同样都打算改变这个国家，但我们选择的道路却南辕北辙。最后……法雷拉选择了王子殿下……但是，我并不认为我所做的一切是错的。”

“作为最后的要求，王子殿下，我希望能够堂堂正正地与你进行一场决斗，所有的纷争，就让他在我与你的决斗中结束吧。”

看着最后为尊严而战的吉泽鲁，我没有办法拒绝他的要求，或许死在我的剑下是他最好的归宿吧……

“虽然我输了，但最后的胜利者却不是你们……”吉泽鲁不甘心地说完最后一句话，念着塞娅利兹的名字闭上了双眼。

法雷拉已经获得了解放，我却无法明白吉泽鲁的遗言……直到太阳宫的官员向我们报告吉泽鲁的父亲格德文公卿带着太阳之纹章逃跑时，才明白它的意思。

一路跟着格德文公卿来到了极北的遗迹，显然他的抱负远远不及自己的儿子……虽然同样深爱这片土地，但他却被太阳之纹章的力量所诱惑着，所以最后他选择了在这里与纹章融合……

法雷拉的政变终于随着太阳之纹章的再次沉静而落下了帷幕，经过这次事件之后，皇族、百姓、元老院都产生了一些变化，一切都在向着好的方面发展……

阳春三月，上海地区预选刚刚落下帷幕，未及人们回味比赛的惊心动魄，最终的决战马上就要开始了。大赛前夜的上海烈火游戏机娱乐，早早地腾出了比赛场地，一切准备工作就绪。两台GGXX SLASH街机仍在运营中，为了明天的决赛当日预选，不少玩家在抓紧最后的机会进行练习。再过十几个小时，烈火将再次成为玩家展示实力的舞台，一场死斗将在这里上演。

当硝烟散尽之后，当战场静寂之后，希望本次比赛如同一粒小石子在湖面上荡起一阵波澜。或许这仅仅只是一颗小石子，但是它却承载着许许多多热爱格斗、热爱竞技游戏的玩家的期望。如果我们大家都能够在力所能及的范围内尽力而为，在今天的大环境看来，你已经在做着一件了不起的事情。

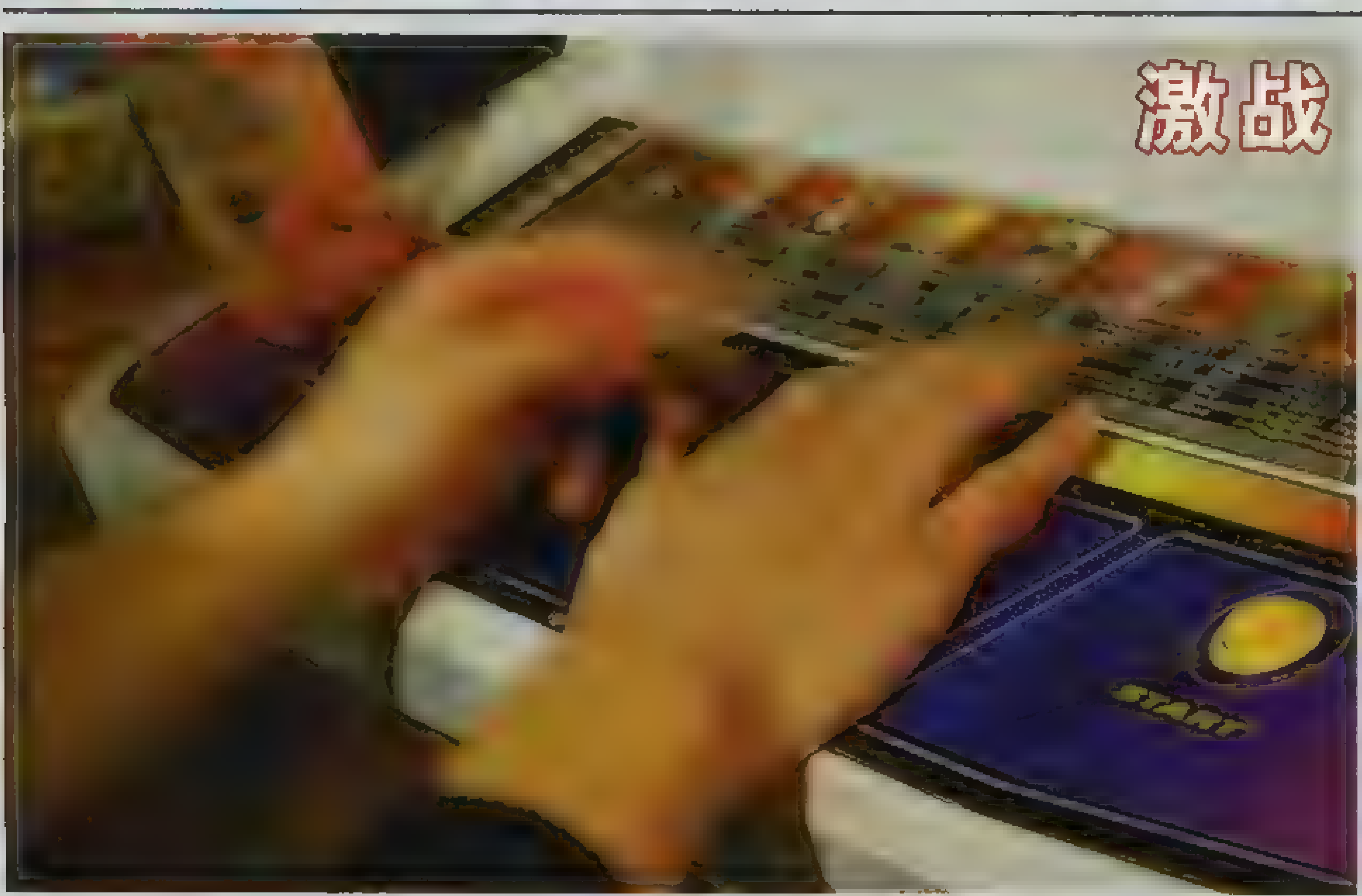
请相信一点，力所能及，持之以恒，星星之火，可以燎原。

电竞新闻网 ESPORTS NEWS

文 特约记者榨菜蛋花汤

斗剧'06中国预选赛UCG杯总决赛战报综述

黄沙百战穿金甲 不破东瀛终不还



当日预选 第四幸存者

2006年3月4日，斗剧'06中国预选赛UCG杯《罪恶装备XX SLASH》项目的总决赛拉开战幕。为了争夺进入决赛循环的最后一张入场券，14支战队剑拔弩张，早已出线的三支战队则作壁上观，注视着谁将成为他们的新对手。[萝丽王子爱去西]战队的成员DeeeepeR如往常烈火积分赛时一般操持着当日预选的各种准备工作，同时也为自己谋得一个最有利的观战位置，无论最终谁能出线，在比赛过程中他们的实力都将暴露无余。当日预选一切从简，报名、抽签、填写对战表、礼毕、开始。

比赛同时在烈火的两台SLASH街机上进行，两台机器分别开始上半区和下半区的比赛，即同时有4支战队进行厮杀。每轮战罢，其中的两支便将遭到淘汰，往往这边比赛还在进行，后边一场即将上场的两队早已开始猜拳和决定队内成员出场顺序。记号笔一次又一次地在对战表上划过，留下一道道鲜红的印记，代表着每支战队的成绩和生死，能保持红线连绵不断向前推进的两支战队将最终相遇，决出最后一支晋级决赛的队伍。当日预选宛如一台飞快运转着的机器，大步向前迈进着，身后只留下被无情淘汰的战队。胜负像黑白一样分明，毫无挽回的余地。

稍顷战罢，结果分晓：江苏南京、湖南长沙等地的远征战队都未能在当日预选有所突破，冠军被[外星战将无敌]夺得。该战队成员由上海GGXX元老级玩家KARA、ZL和后起之秀新SY小子组成，三位选手分别使用EDDIE、ANJI和BAIKEN。

总决赛 生死一线间

终于，等待已久的决赛开始了。《游戏机实用技术》的小编代表阿迪、北京西单文化广场电子游艺厅出线选手代表AIDA、上海烈火游戏机娱乐出线选手代表DeeeepeR和头戴纸袋的主持人DieGame的榨菜蛋花汤一起宣布总决赛正式开始。来自北京的[站在世界中心呼唤插动]、[喧哗]，上海的[萝丽王子爱去西]、[外星战将无敌]四支劲旅，将通过循环赛的方式决出最后的冠军，代表中

www.plumbook.cn

国参加斗剧'06的决赛。首先，揭幕战在京沪两地战队间进行，两支上海战队双双战胜对手，各获得宝贵的一分。第二轮则是两地战队各自的德比战，[站在世界中心呼唤插动]战胜同城兄弟[喧哗]也获得一分，上海德比将决出第一支积二分的战队，因此格外引人注目。观众屏息凝神，注视着对战台上方的等离子显示屏。比

▲[站在世界中心呼唤插动]的大将AIDA。

▲[萝丽王子爱去西]的先锋好心人。

▲[外星战将无敌]的大将新SY小子。

▲在现场观战的玩家们聚精会神地看着会场的大屏幕，镜片后透着一股希冀的目光。

赛拖延到了双方的大将战，新SY小子对HC，在1：1战平的情况下新SY小子一鼓作气反击，击败HC为战队再添一分。第三轮，也是决赛循环的第五场，[站在世界中心呼唤插动]对[外星战将无敌]的比赛开始，由于积分形势关系，这一场成为了整场比赛的一个关键，如果[外星战将无敌]一方获胜，则积三分胜出，反之，比赛将重新陷入悬念中。也许是为了出奇制胜，[站在世界中心呼唤插动]将AIDA(POTEMKIN)置于先锋的位置，而对手的阵容未变，仍是KARA、ZL和新SY小子。从逻辑上讲，在第一战中[萝丽王子爱去西]轻松战胜AIDA的战队，而[外星战将无敌]又险胜[萝丽王子爱去西]，这场比赛的结果如何在许多人心里应该没多少悬念，但是意想不到的事——或者说是奇迹发生了，而创造奇迹的便是自称"推土机少年"的AIDA。转眼0:2，[外星战将无敌]遇到了决赛当日开赛以来最大的危机，大将新SY小子登场，背水一战。开局之后双方互有胜负，1:1战平，战至第三局终盘，各自不到10%的体力，一场BAIKEN对POTEMKIN的殊死搏斗进入白热化。最后AIDA在防御中的一个DDA，击中了新SY小子，虽然DDA只是将对手弹开的一种手段，几乎没有攻击力，但POTEMKIN的DDA拥有撞壁效果，新SY小子的BAIKEN被击飞后撞在版边弹回，说时迟那时快，AIDA一个双拳出击，凭借POTEMKIN普通技惊人的距离将对手在半空中截杀，现场顿时沸腾起来。通过这一转折点，现场观众的激情被引爆，之前因比赛的激烈而形成的紧张气氛也被兴奋所取代，场上选手的任何精彩表现都将引发观众的欢呼，一时间比赛的气氛达到了最高点。紧接着循环的第六场，[萝丽王子爱去西]终于从[喧哗]手中攫取到了救命的一分，形成三支战队战平，一支战队三战皆负提前淘汰的局面，将比赛带入了混沌之中。

在加赛阶段，[萝丽王子爱去西]再次胜[站在世界中心呼唤插动]而负于[外星战将无敌]，陷入尴尬的境地，决定比赛结果的钥匙又一次戏剧性地落到了AIDA手中。是输掉比赛将冠军拱手让与他人还是奋起反戈一击为自己的战队再争取到一次突破的可能？相信任何一位真正的玩家都会选择后者。终于，"推土机少年"做到了。比赛进行到这里，已经再没有人为结果担心了，因为眼前的三支战队，都展现了他们各自的风格和水平，这中间无论谁都有资格代表中国的GGXX玩家，去获得参加斗剧的殊荣。但是比赛终久需要一个结果，于是，加赛继续进行。最终在第二次加赛中，[萝丽王子爱去西]把握住了机会，随着先锋好心人(SOL)的觉醒，一番势如破竹的攻势后，好心人以6连胜的骄人战绩，带领战队拨云见日，获得了最后的总冠军。

圆满谢幕 创历届之最

在赛后的颁奖仪式上，小编代表GOUKI向冠军战队[萝丽王子爱去西]颁发了斗剧'06的官方出线奖状和出线选手卡片。至此，本年度的斗剧中国预选赛UCG杯告一段落。再此特别感谢所有支持、参与了本次活动的玩家，同时祝愿中国代表选手能在5月的斗剧'06决赛上有所突破。即使在实力上和日本顶尖水平仍有差距，我们也要赛出风格、赛出水平。本次UCG杯的参加总数达到了144人次，是历届斗剧中国预选赛之最！希望通过本次活动，能够使"《罪恶装备》系列"在国内更快地普及，国内的街机业界也能以此为契机，向社会展示游戏机房积极的一面，更加健康有序地发展起来，早日步入良性循环。

■冠军、中国代表队[萝丽王子爱去西]。

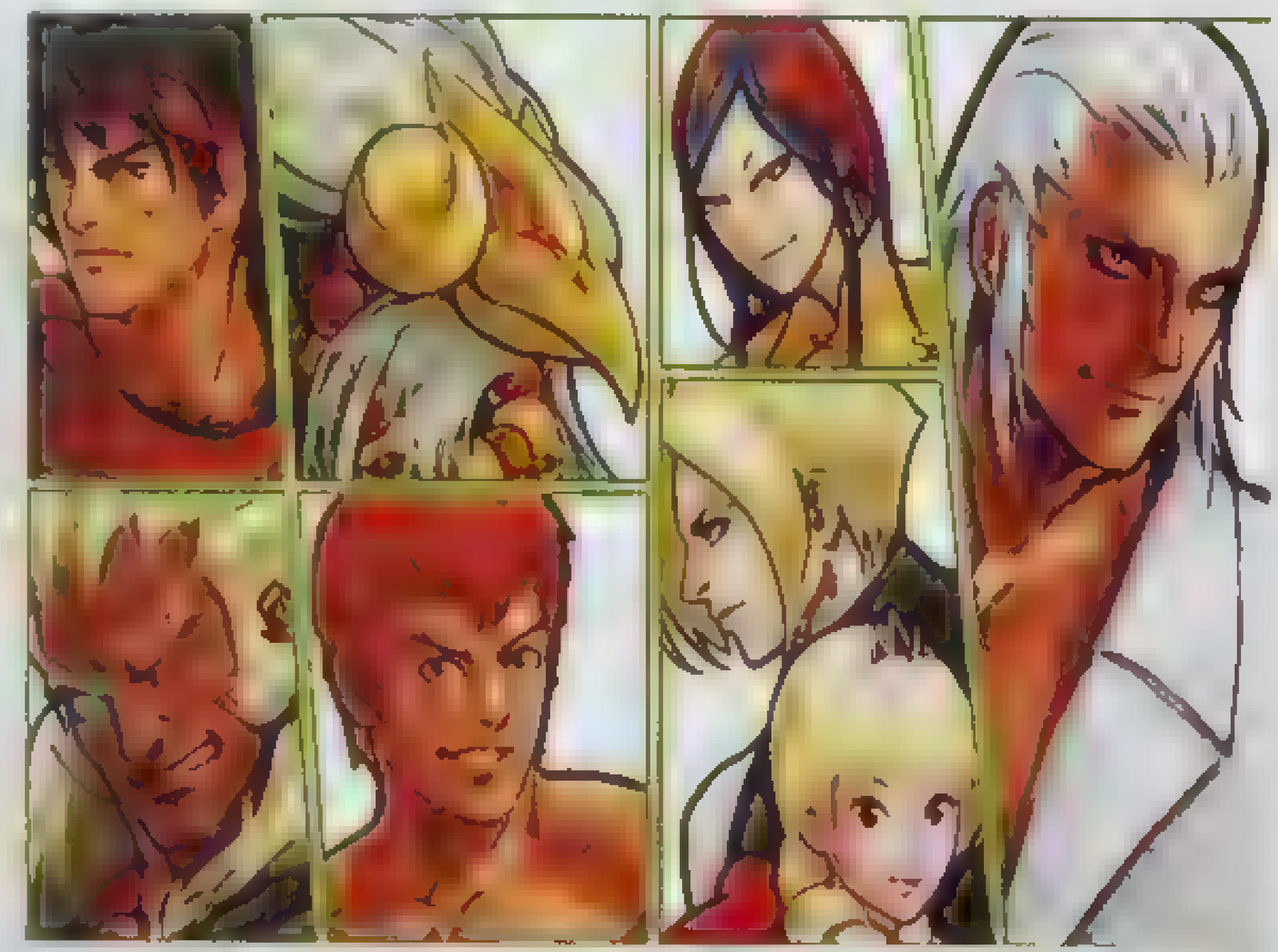
■亚军[站在世界中心呼唤插动]

& 3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 andily

「XI」イレブン誕生。
―KOFの新たな歴史が始まる。

距离《格斗之王XI》发售已经接近半年，国内的上海和湖南都在第一时间引进，而南京、大连也在随后到货。到目前为止，《格斗之王XI》在中国大陆的数量已经超过了30台。由于《格斗之王XI》的隐藏人物是通过内置时钟累计到达一定时间才会出现(具体时间请见下文)，所以游戏引进的早晚就决定了隐藏人物出现的早晚。在最早引入的上海，5名隐藏人物已经全部登场。笔者感觉这次的5名隐藏人物各自都拥有自身明显的特色，这种感觉是以往的"《格斗之王》系列"所没有的。由于国内的其他省市引进较晚，所以隐藏人物尚未全数出现，本期的电子竞技场特别邀请了号称"上海格斗之王XI BOSS控"的andily为大家对5名隐藏人物做一个全方位的介绍。那么，让我们开始吧。



《KOF XI》全接触 Vol.2隐藏人物大揭秘

隐藏人物获得方法

机版通电法 由于使用了ATOMISWAVE的机版，功能确实强大了很多，使得本作可以用机版通电时间来决定隐藏人物的登场时间，比起前作来说是个不小的进步(海外版隐藏人物出现方法过于简单)。那么，先介绍一下本次可以使用的这些小BOSS的出场条件：

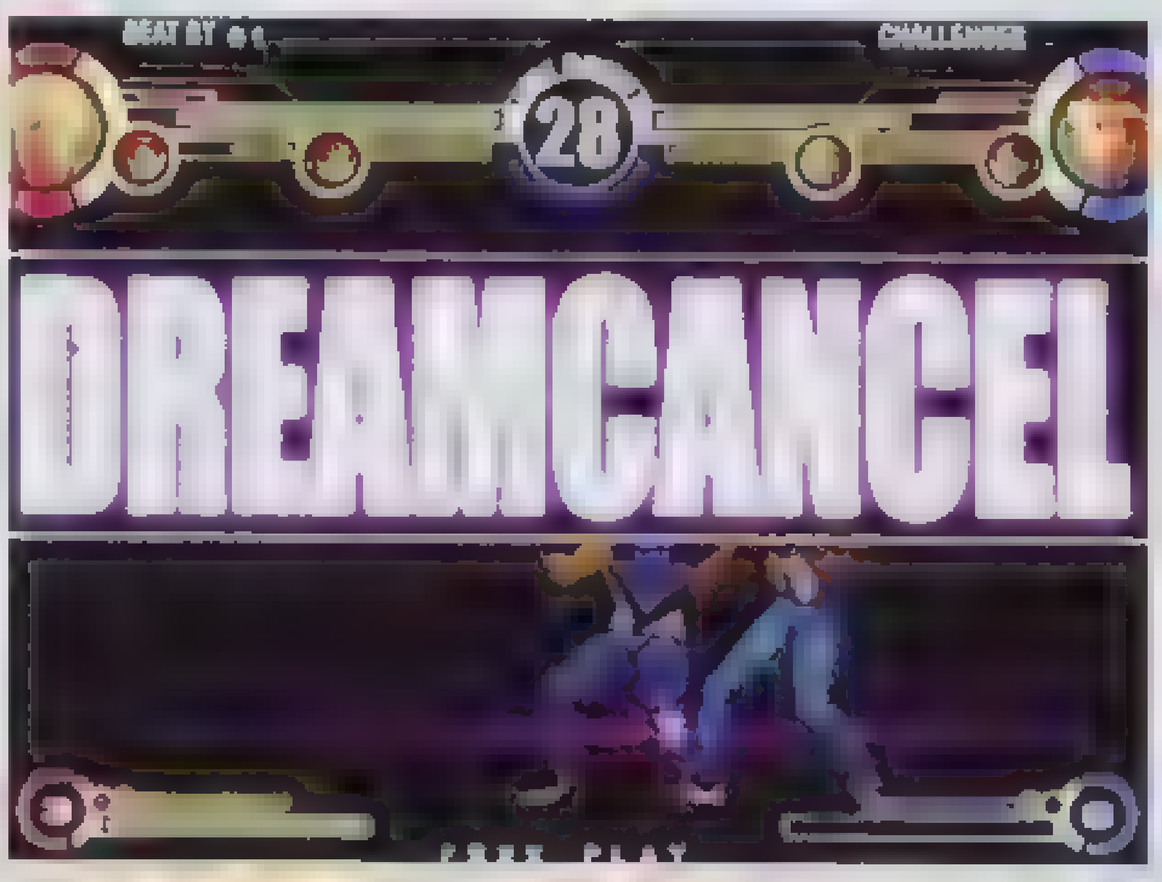
ADELHEID/艾迪尔海德	机版通电时间达到720小时
GAI TENDO/天童凯	机版通电时间达到960小时
SILVER/银	机版通电时间达到1200小时
JAZU/邪头	机版通电时间达到1200小时
SYO HAYATE/疾风	机版通电时间达到1440小时

达成条件法 如果机版通电时间尚未达到以上的出现条件，玩家也可以先和他们交战一番，因为只要达到一定的条件，不同的小BOSS就会中途乱入，具体条件如下：

GAI TENDO/天童凯	前3战中用LM击倒任何一个角色
SILVER/银	前3战中用超杀击倒任何角色5个或以上，并用LM击倒任何一个角色(只可以是一次哦)，且本方不死一个角色
JAZU/邪头	同上，电脑会随机抽选银或邪头于玩家对战
SYO HAYATE/疾风	前3战中用LM击倒任何两个角色(超过两个也可以)且本方不死一个角色，如果本方有角色被击倒，则会与GAI对战

当不符合以上4条中的任何一条时，则于ADEL对战

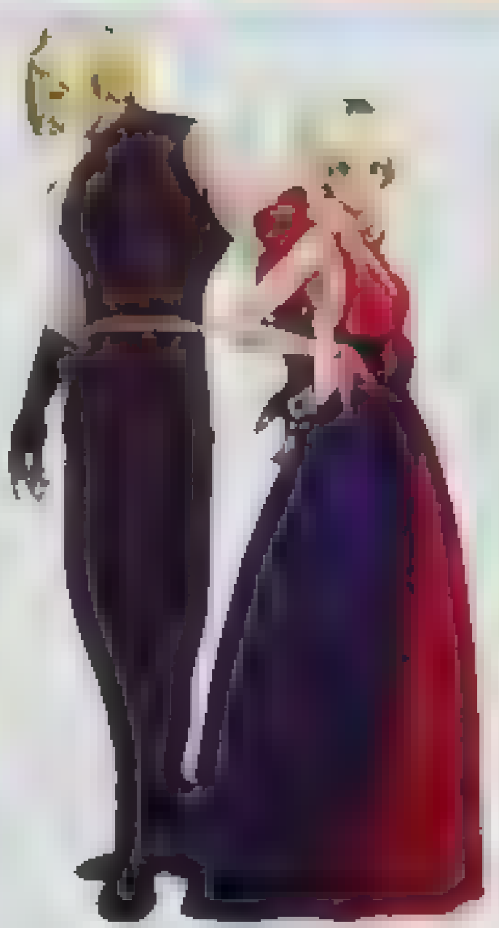
言归正传，介绍一下各BOSS的实战使用方法。先要交代一下的是，玩家使用的BOSS虽然技没有弱化，但是体力值、防御崩溃值以及晕眩值还是被大大削弱了。由于版面有限，无法贴出角色完整的出招表，只能选择部分有特性的招式(比如可以SC、DC的招)。所以如果对本文中部分招式名称有疑问的话，请到levelup论坛专页查询。(http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardid=34&id=179077)



首先说明一些术语

SC	超级取消(Super Cancel)	消费技能点1个 必杀技击中、对手防御时取消超必杀技
DC	梦幻取消(Dream Cancel)	消费技能点1个 超必杀技击中、对手防御时取消队长超必杀技
QS	快速交换(Quick Shift)	消费技能点1个 攻击中、对手防御中AC或者BD
LM	队长超杀(Leader Max)	消费能量槽2个 只有作为队长时才可以使用的超杀

隐藏人物全攻略



ADEL

具有很高的攻击气绝值，当然其本身也很容易气绝。

招式名称	出招指令	招式特性
G·飞踢	↓↘→B/D	SC
G·环行杀	↓↘→*2B/D	DC

基本战术

远距离时多用↓↘→B牵制，对手跳入可用↓↘→A或E防空，对手小跳，也可以用→↘↓↙←A抓对方落地。但是不赞成波升战术，ADEL的优势在于近距离的压制和2择，所以关键还是近身的战术。近身时B的牵制很重要，牵制后可以→↘↓↙←A/C抓对手，也可以JC开始，确认连段，如果对手没有被击中，可以后续↓B，对手中了↓B的话，那就可以接→B、↓↘→D了。这个小连段可以打掉对手50%的STUN值。如果对方没有中的话，继续跳入和→↘↓↙←A/C的2择吧。有能量时，可以用↓↘→*2B来防空，也可以在连段中接↓↘→*2D，这样就可以QS连段了。↓↘→START也是一个不错的战术，E挥空后出↓↘→START，可以取消原来的收招硬直，而↓↘→START是没有收招硬直的。将ROSE召唤出来之后就躲到ROSE后面，这样出招时对手会看不清你的动作(限特定颜色)，也就很难第一时间作出反应了。当对手有破绽时多用→↘↓↙←A/C反击，较为安定，投完对手就可以开始组织进攻了。

连技推荐

JC、↓B×2、→B、↓↘→D(气绝60%)

JC、C(2HITS确认)、←B(3HITS)、↓↘→*2D(1HIT)、QS(自由发挥)

↓B×2确认、→B、↓↘→D(超安定)

www.plumbook.cn

GAI

《格斗之王》各作中惟一一个只需要输入方向键就可以出必杀技的人物。

招式名称	出招指令	招式特性
桥摆勾拳	桥摆中↑A/C	SC
背部拳	桥摆中←A/C	SC
凯之钻	青蛙降中↑	SC
完结	追加攻击后↑/↓/←	DC

基本战术

由于没有远程攻击手段，所以不适合拉锯战。远距离可以↓↙←E↑A蓄气，也可以↓↙← E→P/K来接近对手。JB是主要的进攻手段，落地后对手一般不能与你抢招，可以用C开始连段或者↓↙←E ←↙↓↘→ E段，或者→C中段开始，↓B下段开始。多择攻击是GAI最为可怕的地方。因为，不管是哪个选择肢击中对手都是30%左右的血。对手跳跃攻击的话A 和后跳都比较安定。当然↓↙←E↑A/C也是不错的选择，↓↙← E ←↙↓↘→E更是一发逆转的招(此招威力极大修正极小)。虽然他的招都是很不错的，但是仍然建议不能完全依赖同一招，多择才是GAI的王道。实战推荐放第一个，连段扣血多，但一般不要用来作队长。GAI虽然不算很强，但是排中上是没有问题的，可以一用。不过要用好还真不是很容易。

连技推荐

JD、D、→D、→、←、↓/↗

↓B、↓A、↓↘→ *2B/D、↓、↓、←、↘、↑、→、↓、→、↗（惟一下段开始的连段）

JD、D、→D、↓↘→*2B/D、→、→、←、↘、↑、→、↓、→、↗/DC、↓↘→ *2E/QS

JD、D、→D、→、←、QS

SYO

最后登场的隐藏人物，拥有《格斗之王XI》中最高的体力值，但是STUN值还是很低。

招式名称	出招指令	招式特性
强烈斩	↓↙←C	SC
飞天升王脚	→↓↘B D	SC
念道飞棍	↓↘→ *2A /C	DC
幻影飞棍	↓↙←*2A C	DC

基本战术

中远距离的时候多用↓↘→A/C牵制，空中和地面的可以交替使用。将镖投出后，在没有接到飞回的回旋镖时，不能再发第2个，也不能发超杀，但LM是可以的。跳跃攻击以JE为主，JC之后可以后续连段，或者跳逆向然后出空中↓↙← B，对手中了可以C开始连段，不中的话一样是SYO落地优先移动。中距离的时候也可以出↓↙← B, D，虽然这招会飞得很高，但是由于可以变化所有的空中招，所以对手拿你也没有什么好办法，毕竟被空中↓↙←B打到后就是很大一套连段啊。被对手压制住的话，可以尝试E或↓↙←↓↙← A/C来防空，当然←C也是不错的选择。由于SYO的STUN值很低，所以有机会就多用QS的连段，↓B、↓D的小连携可以将对手弹至最适合SYO进攻的位置。↓↙←C用来打对手前受身不错，如果对手后受身则可以↓↙←B/D追上对手，这个2择是可以确认的哦。

连技推荐

JC、C、↓↙←B、空中↓↙←B(挥空)、623B/D

JC、C、↓↙←C、↓↙← C

JC、C、→↓↘B、SC、↓↙←↓↙←A

基本战术

除了中距离外，银都不会让对手怎么舒服。←蓄→B/D可以逃过绝大部分的波，包括ASH的←蓄→A。近距离可以用JC打逆向，击中对手后，如果对手倒地则后续↓↘→ *2B追加，如不倒地则A、→A、↓↘→↘↓↙→A追加，如对手防御则可以采取继续JC或↓B或→BB，给对手多择，当然对于喜欢抢招的对手也可以直接出返技。防对手跳入以返技和↑A以及E为主，由于攻击力比较大，机动力的影响也就不是那么明显了。当然，身位还是大了些，在看似不正向逆向的时候采取AB的方式也是很不错的。倒地后受身的话对手也不能打你里回，这个特性使得银的防守有了可以依赖的技巧。在连段方面要多用QS连，→A后或者→↘↓↙←→A/C 1HIT后，或者↓HITS后都是可以QS的，因为攻击的HITS数比较低，所以不管是用他QS其他队友，还是其他队友QS他，都不会有很明显的修正。加上他的攻击会带来很高的STUN值，QS后很容易将对手击晕。

连技推荐

JD、C、→A、QS(光前3HITS造成的STUN值就有50%)

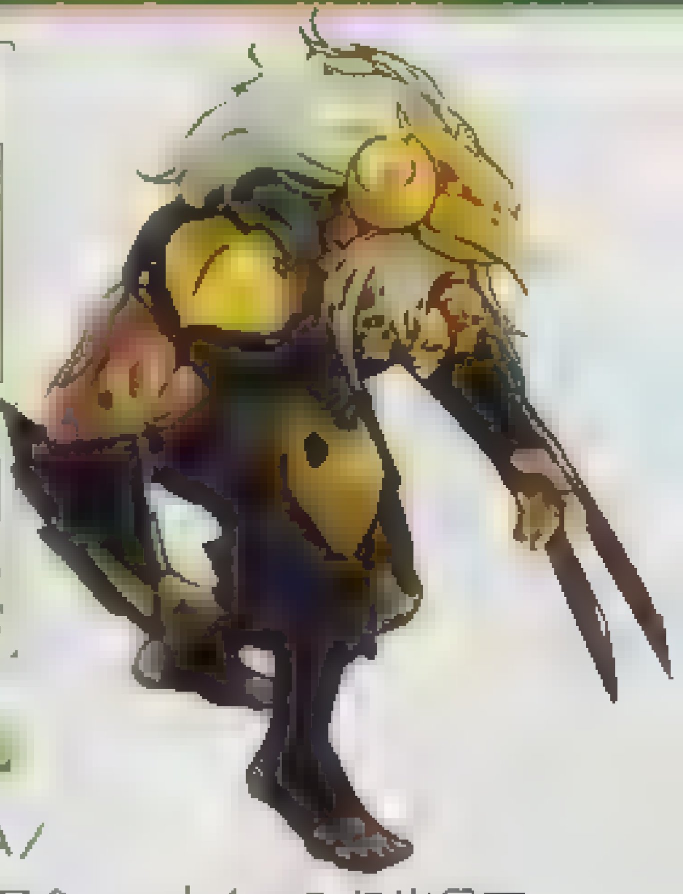
JD、C、→A、↓↘→↘↓↙← A、DC、←蓄→E(或者↓↘→↘↓↙← A的第2和第3HIT都可以QS，不同的是第3HIT再QS需追加浮空连段，如OSWALD、GATO)

↓↘→ *2B/D、DC、LM(↓↘→ *2防御基本就是破防，这时LM攻击到无修正，前面中了反而打不到。)

SILVER

“《格斗之王》系列”有史以来移动力最低的角色，换来的是攻击力的提升。

招式名称	出招指令	招式特性
急降落	←蓄↑B/D	SC
超鬼不动流	→↘↓↙←→A C	DC
乱击	↓↘→↘↓↙←A, C	DC
绝降落	↓↘→*2B/D	DC



JAZU

“《格斗之王》系列”目前为止惟一的非人型角色，《格斗之王XI》中STUN值最低的角色。

招式名称	出招指令	招式特性
豪天	↓↙←A C	SC
阳炎拳	→↘↓↙→←A C	DC
阳炎脚	→↘↓↙→←B D	DC

基本战术

中远距离要多用→↓↘ A/↓↘→C/↓↑A牵制对手，偶尔配合→↘↓↙← B/D也是不错的选择。如果→↘↓↙←B/D时对手向前跳跃，可以JE或→↓↙B/D，原地跳跃的话，可以向前大跳D，不论对手大跳还是小跳，都是JAZU占优势。对方大跳的话，JAZU可以里回对手，A开始确认连段。中距离对手跳入的话，D和后跳E都是不错的选择。接近版边时可以用无道天轮爪，或者小跳E，无道天轮爪击中对方后就可以接连段了。而JE击中对方则可以，→→之后开始使用灵魂技E，对手防御多次E后就将面临防御崩溃的问题，这是就可以继续E或者↓↙← A/C，直接让对手破防并后续QS连或者是SC→↘↓↙←→A/C。E配合↓↘→C和→↘↓↙←B会得到不错的效果，亦或小跳E也是不错的压制方法。在对方进入版边的时候还可以跳入使用无道天轮爪，磨血、破防、接连段都不错。要注意的是JAZU的STUN值是全员最低的，所以一定不能被对手压制住，一旦感到有危险要毫不犹豫地出裸杀，或者↓↙← A/C快速QS。

连技推荐

↓A、D、→↘↓↙←B、→↘↓↙←→E

JC、A、C、→C、→↘↓↙← C、SC、→↘↓↙←→C(QS或DC都可以)

无道天轮爪、A、C、→C、→↘↓↙←→E(3HIT全中，75%以上的血量)

JC、A、C、→C、↓↙← C、QS(时机不是很容易掌握)

[illegible]

综合以上5个隐藏人物的攻略来看，如果要打造一套最佳BOSS组合的话，一定不能缺少的就是GAI。因为他的攻守比较平衡，而队长的话一定不要用GAI做，因为他的队长超杀实在是没有什么用。JAZU和ADEL作队长的话可以弥补一些不足之处，第三个就用SILVER吧。SYO一般不推荐使用，主要是因为他的招与招之间的衔接不是很好。以下推荐几套进阶的QS连段：

ADEL JC、C、→B、QS、GAI、JD、D、→D、→、←、QS、(JAZU)JC、A、→C、↓↙← C

GAI JB、C、→D、→、←、QS、(SILVER)JD、C、→A、↓↘→↘↓↙← A(2HITS)、QS、(ADEL)JC、C、→B、↓↘→ D

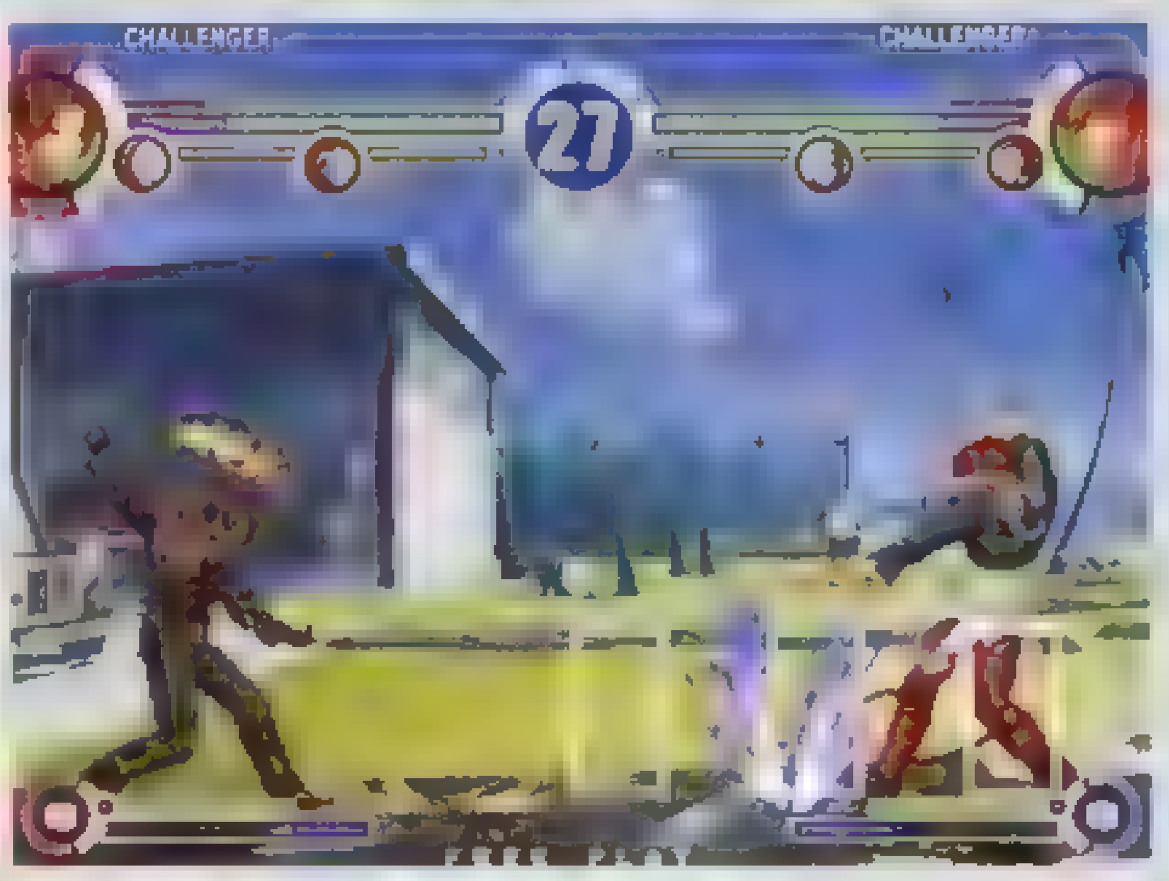
SYO J←C、C、↓↙← C、QS、(JAZU)JC、A、C、↓↙← C、QS、(ADEL)JB、↓B×2、→B、↓↘→D

以上3套连段都会让对手气绝。

最后再向大家推荐SILVER的一套攻击力较高的连段：

(对手版边)JD、C、→A、↓↘→↘↓↙←A(2HITS)、QS、(JAZU)(L)JC、C、→C、→↘↓↙←→E，可以打掉85%的体力值。

本期《格斗之王XI》的隐藏人物大揭秘就到此为止了，希望能对刚刚可以使用或者还不能使用隐藏人物的玩家们有一些帮助。

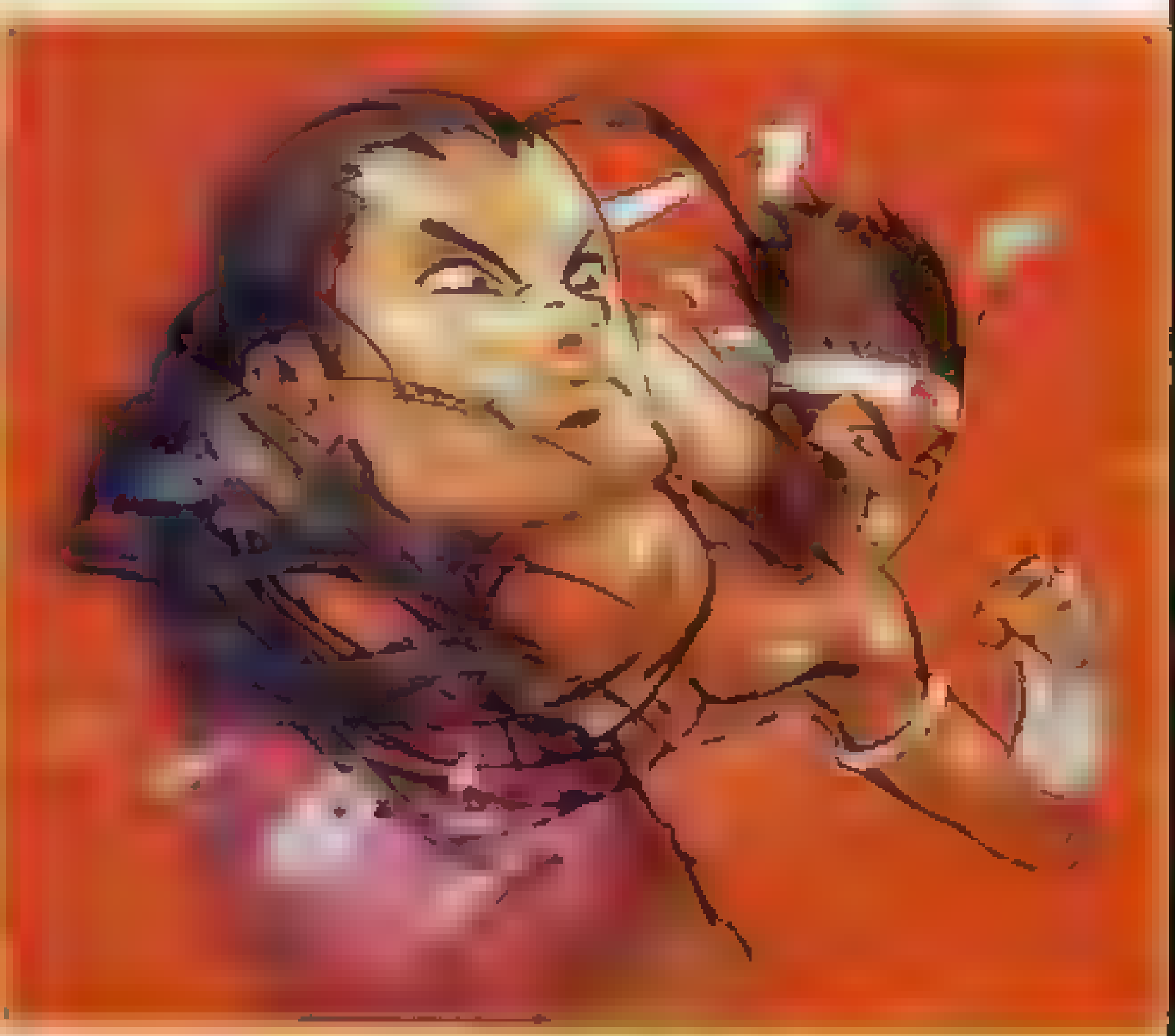


&3DM SM
www.plumbook.cn

胜负师：前几年有句广告词挺流行，“如果没有联想，世界将会怎样？”不过，对于现在的影、视、文、动、漫、游……各大领域来说，这句话似乎要改成“如果没有恶搞，世界会多无聊！”对于恶搞与戏说，虽然玩家在长久的熏陶下，大都会表示出接受的态度或是一笑了之，但也不排除会造成一些反感或是反对。不过恶搞既然已经成为一种潮流，在自由谈里谈上一谈倒也应该。这不，自由谈的“笑星”小奥斯卡君高举向恶搞致敬的大旗，而大焰属水干脆以阴谋论来阐述《DQⅧ》的里剧情，其中的诡辩倒也很有条理和逻辑。我只能说，恶搞并不像我们想象中那么简单，甚至可以说“恶搞也是一门艺术。”

向恶搞致敬

文 小奥斯卡摔了个脆的



来自香港的美女特警春丽穿越了时空，小心翼翼地游荡在古代京都的大道上。突然，一道黑影从她面前划过，不是臭名昭著的大魔头维加，而是只有在恐怖电影中才能看到的怪物幻魔……以上的场景要是搁十年前，恐怕八成以上的玩家都得崩溃——老天，这到底是怎么了？究竟是Capcom疯了，还是这个世界疯了？然而这一切疑问都已经成为了过去时，时代在进步，玩家们审美的趣味性也在与时俱进。现如今，游戏中的恶搞设定已经是再正常不过的事了，照这个趋势发展下去，别说是《街霸》人物客串《鬼武者》，就算是克劳德加盟《生化危机》扮丧尸也没什么好奇怪的了。到时候。如果你再对这种看似扯淡的现象表示友邦惊诧的话，那么一定会有人劝你：“大哥，地球实在是太危险了，您还是赶紧麻利地回火星吧！”毫无疑问，游戏中的恶搞早已经成为了一种流行时尚。

作为被主流教育荼毒的一代，我们的身上难免会沾染一些低级趣味。譬如说，但凡瞧见什么不太正统的东西便会摇头叹息，嘴里还得念叨上一句：“成何体统！”来证明自己高风亮节、阳春白雪的品位。然而不可否认的是，正统这东西实在太严肃太刻板，压根就没法愉悦人生。在这里先插播一个故事：话说维多利亚时期的杰出诗人丁尼生曾经在诗里写道：“每分钟有一人死去，每分钟有一人诞生。”意在表达命运的一种定数。结果就有个没事儿找事儿的数学家写信告诫丁尼生，说这样的写法是不正确的，根据统计学的说法，此诗应该改为“每分钟有一人死去，每分钟有一又十六分之一个人诞生”，否则的话，世界人口将不会有变化……瞅见没，人要是太正经的话，生活还有什么乐趣可言啊？还记得Xbox那句牛叉的广告词是怎么说的吗？“life is short,play more!”你得知道，Xbox的老大比尔 盖茨老爷比咱都有钱，人家都能琢磨透这个理，咱还老绷着，累不累啊？正所谓“人生苦短，及时行乐”才是王道。

恶搞这件事，用文化点儿的词来说就叫解构严肃文化，说通俗点儿就是怎么不靠谱怎么来，把扯淡进行到底。不过话又说回来了，扯淡虽然人人都会，但若是想扯出一定的技术含量与商业价值的话，那就绝非是几个胡同串子加贫嘴能解决的问题了。在这方面，老外就比咱先知先觉。记得多年以前看过一篇乐评，说的是一个绰号叫杨科维奇(Yankovic)的美国贫嘴，丫是搞歪唱的，专挑那些在各大音乐排行榜上最热门的歌曲开涮。八十年代中期那会儿，麦克尔·杰克逊有首挺火的歌叫《Beat It》，结果杨科维奇顺手就把这歌改成了《Eat It》，原曲的旋律全部保留，这小子改改歌词再重唱一遍，把一个黑帮火拼的故事生生给改成了母亲劝厌食症孩子吃饭的故事。然而就是这么一个擅长恶搞扯淡的主儿，却很受美国群众的喜爱与拥护，一不留神还得了好几次格莱美奖。同志们哪，瞅见了吧，正所谓三百六十行，行行出状元。恶搞搞得牛叉了，照样是大有前途。

恶搞无极限的精神在电影界里也有着极佳的体现，并在大体上分为两种形式。其中一种形式是以相对专业的方法对经典的反讽与重构，著名的扯淡系恐怖片《惊声尖笑》便是这种形式中最为典型的一个例子——该片的导演比较无敌，这厮首先把一些经典电影的经典片段进行猥琐化的再加工，而后再把它们揉到一起来个一勺烩，并借此产生出娱乐大众的恶搞效果。至于另外一种形式，则是用自娱自乐的方式来对权威的话语权进行挑战。譬如说目前网上正火的《一个馒头引发的血案》，便是对陈大爷《无极》的解构与反讽。然而这么一讽刺可不要紧，陈大爷是谁啊？那可是电影界里的大师，腕儿中之腕儿。平时表扬声听惯了，哪能受得了这种挤兑啊？于是一气之下，大爷就把《馒头》告上了法庭，还莫明奇妙地加上了一句“人不能无耻到这种地步”来强调自己的愤慨……在这里我想跟陈大爷说的是，恶搞说到底就是一种草根文化，就是让我们这帮老百姓乐呵乐呵的段子，您说您贵为精英级的人物，没事非跟它过不去干吗？老老实实工作，再拍几部万人空巷齐称赞的电影，这才是正道。

扯了半天的闲淡，现在也该进入正题，谈谈恶搞与游戏之间的关系了。如上文所言，恶搞之风既已席卷了各大艺术领域，被誉为第九艺术的游戏自然也无法幸免。在我们这拨“八零后”玩家们的印象中，似乎是《街霸ZERO》中的丹同志首先在游戏界里擎起了恶搞的大旗。多年以前，当我们还在板着脸一本正经地玩游戏的时候，这个长得跟世纪末日似的男人突然出现在面前，着实让我们感到眼前一亮或者眼前一黑。他那永远也扔不出手的波动拳，低到令人发指的攻击判定，猥琐至极的胜利庆祝动作都让我们喷饭不止。如果说在正统的“《街霸》系列”中，背负着杀父之仇的丹在恶搞中还能透露出一丝悲壮气息的话，那么在C社其他大乱斗式的格斗游戏中，丹则把“没有最二，只有更二”的精神发挥到了极至。特别是在《口袋战士》中，他那招惊天地、泣鬼神的超必杀技“殉哭杀”，楞是把他挂掉的老爸都召唤了出来，老人家为博玩家们一乐，即使脑袋上已然顶了光圈，也不辞辛苦地来陪儿子一起恶搞。这么大岁数了，真够不容易的。

恶搞就像个漂亮姑娘，一旦被它迷住，你就甭想轻易脱身。在看惯了丹的夸张表演之后，一款叫做《半熟英雄对3D》的猥琐战略游戏又吸引了我们的目光。话说在那遥远的地方，有一个叫做半熟王国

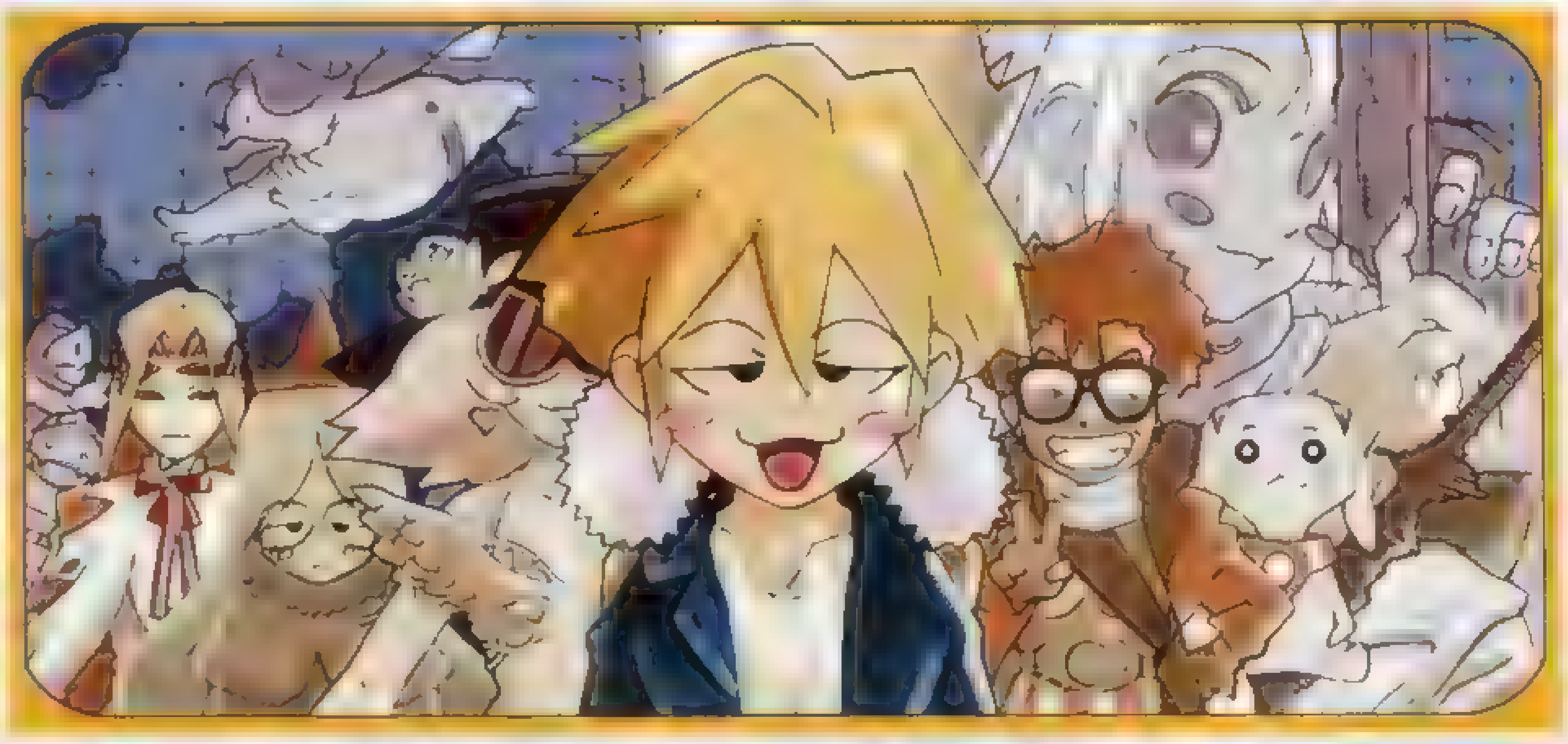
▲《街霸》人物客串《新鬼武者》。

▲恶搞麦克尔·杰克逊的杨科维奇。

▲《惊声尖笑》中充满了低俗的笑料。

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

的地方，该国的国王貌似是个弱智，酷爱食蛋。有一天，邪恶的全熟王国大军开始侵略半熟国，于是弱智国王便奋起反击，领着自己从蛋中变出的怪兽与王国的军队开始了征战。需要注意的是，该游戏中的人物设定十分美形，几乎每个人都能让你瞧一眼便吐三天。而战斗时的场景就更夸张了，己方军队半熟军是2D的，而敌人全熟军则都是以3D的形象出战——我说怎么给游戏起了个“半熟英雄对3D”这么二的名字呢？合着纯粹就是对游戏特征的白描。不过话又说回来，这么着其实也挺不赖——大俗即是大雅，不搞闷头闷脑的宏大剧情，不打装大蒜的文化腔，通篇都是无厘头的搞笑，能让你一边玩一边乐。由此看来，《半熟英雄》无疑是一款优秀的游戏，因为能真正让玩家乐起来的游戏，搁现在，实在是比大熊猫都稀罕了。后来我才了解到，原来半熟英雄早在上世纪80年代末的FC上便推出了首款作品，而负责该作开发的时田贵司同志也正是因此作而广受关注，并在此后的《FF IV》、《超时空之轮》、《寄生前夜》等作品中展示出了自己优秀的制作才华。一个恶搞作品挖掘出了一个优秀的游戏制作人，史氏也算是尝到了甜头。其实除了时田贵司之外，还有着不少擅长恶搞的游戏制作人值得我们去关注，而在这些人中，最为著名的就是Konami旗下的金牌制作人，大名鼎鼎的小岛秀夫同志。以小岛同志最为著名的“《MGS》系列”为例，如果说在系列的初代作品中，小岛的恶搞表现还是比较矜持的话，那么在系列的二三作中，遍地流传的笑料则淋漓尽致地体现出了他的搞笑才能。还记得当初和朋友一起打The End那个老梆菜的时候屡战屡败，几次冲动都差点把电视砸了。后来看了网上的秘籍，



把PS2内置的时间往后挪了一个月，结果再次进入游戏的时候，The End便因为年纪太大而自然死亡了……面对如此结局，我和朋友沉默着面面相觑，良久之后才齐声蹦出一句赞叹：“小岛，牛叉！”

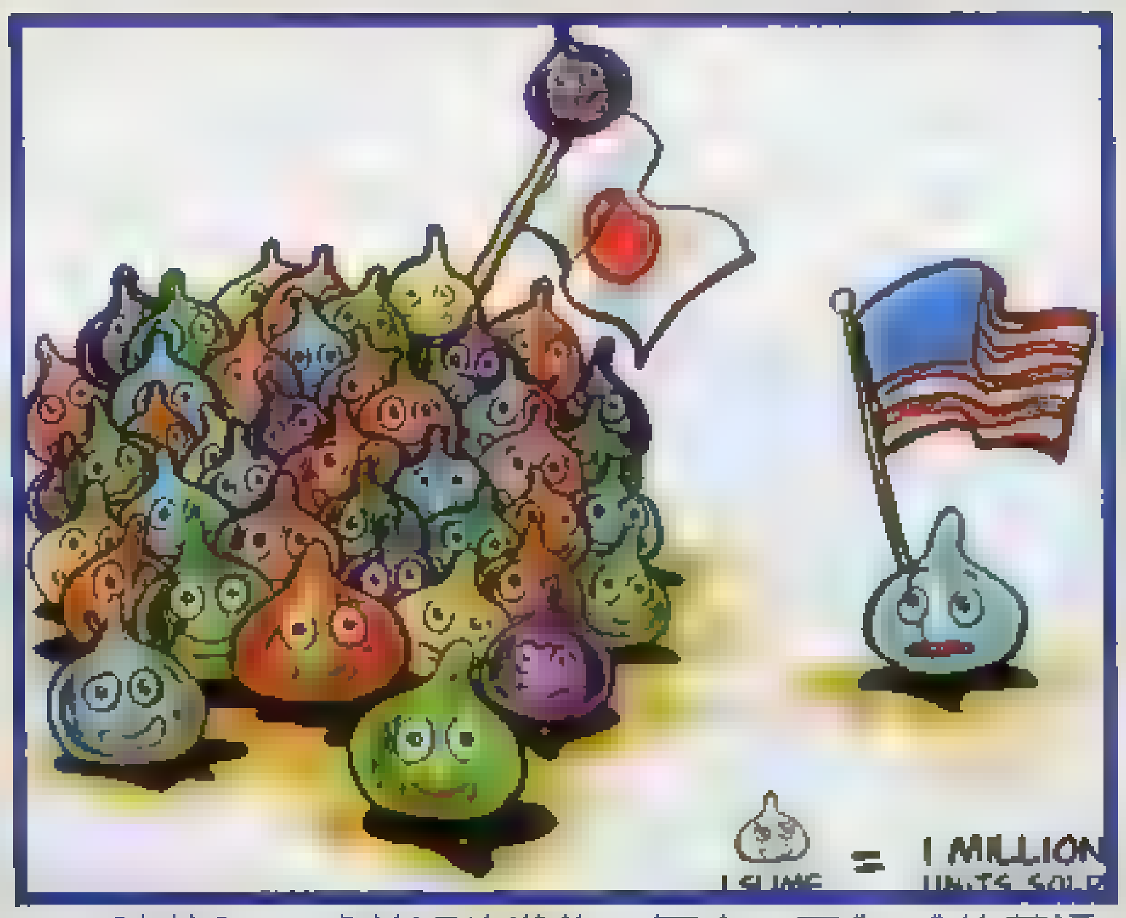
电视游戏领域中的恶搞元素与日俱增，作为其一奶同胞的电脑游戏自然也不甘落后，国人的创意之作《什么什么大冒险》，便是一款颠覆了传统网游概念的恶搞作品。游戏主创人员不仅启用了游戏中的一个NPC“PP鸡”作为形象代言人，还为这只形象猥琐的小鸡在官网上建立了一个博客站点。在PP鸡的博客上，各种乱七八糟的逗乐段子是应有尽有，大有不把玩家笑抽筋便不善罢甘休之势，难怪主创人员在推出这个博客之时，曾“一本正经”地宣称过：“PP鸡博客极其搞笑，自制能力不佳者慎入，以免因大笑不止造成生命危险。”反观该游戏本身，也是十分的另类，在竞争激烈的网游市场中不走寻常路，抛弃华丽的画面，弱化厚重的背景世界观，只是一门心思地想法儿刺激玩家们的笑神经。这样一个目的单纯的游戏，怎能不让玩家们眼前一亮？

其实说到底，恶搞的背后，真的没有什么深邃的思想含义值得文化批评家们去挖掘和反思。它就是周星星同学创造出的“大话XX”，它就是马三立老先生说的“逗你玩”，它就是一种简单的快乐——在这个过于严肃的时代中，我们已经为太多的“思想”和“意义”所累了。试想一下，如果有一天，当你拿起手柄的时候，为的不是寻找游戏的乐趣，而只是纯粹为了寻找该游戏所蕴涵的深刻思想含义与教育意义的话，那是一件多么恐怖的事情。

所以，同志们，趁着你面前的主机正在读盘的光景，请举起你的手，向恶搞致敬！

羽翼下的惊天阴谋
《DQ VIII》之里剧情

文 火焰属水



随着《DQ VIII》美版的发售，原本不玩《DQ》的英语属性玩家们也能看懂剧情，也就很自然地会对《DQ VIII》的剧情有一些看法。有人认为：“‘《DQ》系列’的精髓不在剧情，而在系统。这一点和‘《FF》系列’正好相反——离开了剧情的《FF》不再是《FF》，而离开了剧情的《DQ》仍然是《DQ》。”

我个人对这种看法是持怀疑态度的，作为《DQ》这样的日本国民级的黄金PRG品牌把剧情放在次要的位置上，显然有些不合情理。此外，从事实来看，这次《DQ VIII》的剧情更是深邃无比。如果没有很强的理解能力，最多不过能看懂《DQ VIII》的“表剧情”罢了。

所谓“表剧情”就是大家从表面上能够了解到的剧情。简单说来，就是：主角和伙伴们为了解除国王和公主的诅咒，一路追踪道化师，并经由一场华丽的战斗解决了他。谁知道化师也只是受人利用，真正的幕后黑手是被七贤者封印的黑暗魔王。于是，主角一行又以维护世界和平为己任，追逐被魔王控制的一个个生命，企图阻止魔王复活。虽然最终魔王还是得以复活，但得到了神鸟支持的主角们却及时地击败了魔王，恢复了这个世界的和平。被解除了诅咒的国王与公主也迎来了新的家庭成员——主角。从此，勇者和公主就过上快乐的生活，云云。

如果大家对于《DQ VIII》的理解仅止于此的话，那么这样的剧情的确难以摆脱“俗套”的帽子。值得庆幸的是，游戏的制作者在构思剧情时有意在表剧情的背后埋下伏笔，从而得以让我等热爱思考的玩家能够体悟到其中的“里剧情”，并进而为《DQ VIII》的剧情之深邃而欢呼雀跃。接下来，我将就自己能领悟到的那部分里剧情进行说明。如有不当之处，还望众多《DQ》饭能够手下留情，保护环境，珍爱身边的鸡蛋和西红柿。

想了解《DQ VIII》的里剧情，首先应对游戏中的正邪观念进行再认识。作为游戏中的两个主要反面角色——道化师和黑暗魔王，的确被鸟山明大师描绘得很邪恶。即便是不识字的小朋友见了，也会怕怕的说。但人长的难看，并不是他自己的错。从科学的角度讲，这是由基因决定的。而且长相和人的正邪也没有必然的联系。长辈们在我们很小的时候就灌输过“人不可貌相”的理论，这一点大家应该能够认同。更重要的是，这两位角色在《DQ VIII》中的表现一向低调：道化师总在神不知、鬼不觉的过程中完成任务，很少在公开场合露面。而黑暗魔王就更是低调，在了解了人们心口不一的情况下，为了避免吓到小朋友，他宁可忍辱负重的躲在女神像里，这是怎样的境界？即便到了后来的黑暗都市，这位魔王也仍然把自己隐藏在城市的最深处。套用星爷的话来讲，这两位所谓的反面角色虽然丑陋，却不曾出来吓人，也算比较厚道了。

而且，如果大家仔细分析剧情的话，会发现这两位“大反派”的所作所为并不像我们想象中的那样“十恶不赦”。先说说道化师。

道化师，作为黑暗魔王在光明世界的形象代言人，忠实地履行了自己的职责：寻找魔杖，并消灭七贤者的后人。关于魔杖的获得，在主角与国王看来似乎算偷。其实这件神魔大战的遗产并不真正属于这个国家，所以说成是偷是不大恰当的。退一万步，即便道化师的确是偷，其行为无论在量的方面还是质的方面都无法与主角相提并论——对于主角来说，到别人家里翻箱倒柜只是家常便饭。为了获取更多的宝贝，这家伙竟然还配了三把万能钥匙。这样的本领显然是道化师不具备的，也难怪他会输给主角。至于说暗杀七贤者，这里牵扯着黑暗魔王、神鸟和七贤者的个人恩怨，不能以简单的对错而论，在后面我会着重为大家分析，这里先避过不谈。

不管你是否喜欢道化师的人设，必须承认的一点是：此人在执行任务的过程中，除了四位贤者后人，其实并未再杀过任何人！如果你不信，我们可

以共同回忆一下：诅咒王城是道化师行动的出发地点，那里并没有死人，只是多了一些被诅咒的人。况且这些诅咒，其实不是由道化师施加的。至于理由，在文章的末尾有给出解释，性急的玩家可以先行阅读。其后的Farebury村、东之塔以及Baccarat，都属于暗杀的性质，所以不存在无辜的问题。道化师惟一一次不甚成功的暗杀是在修道院，由于目击者太多，为了顺利完成任务并掩人耳目，道化师只得将侍卫打昏。这也是他在故事中惟一一次对暗杀目标以外的人动粗。但这些侍卫大多也只是轻伤罢了。所以主角在赶到楼下时，已经有侍卫醒过来并告诉主角发生的事情。如此说来，道化师不但手下留情，甚至称得上是宅心仁厚了。

更难能可贵的是，在道化师执行任务期间，面对主角一行的穷追猛打，他一直采取宽容和回避的态度。直到主角们追击到暗之遗迹的山洞里，道化师才因为无路可逃而被迫反击。

一位如此忠于职守，且又不滥杀无辜的魔法师，又为何要被扣上"大反派"的帽子呢？这个问题说到底便是我们中国人常说的"成王败寇"了。我们所了解到的表剧情都是站在神鸟及其支持者的角度来看的。历史总是由胜利者来书写的，而神鸟恰恰是胜利者。如果胜利的一方是黑暗魔王的话，一切都会大不一样。那么，事实的真相究竟是怎样的呢？让我们拨开迷雾，进入整部游戏最为核心的剧情——黑暗魔王、神鸟、七贤者以及主角们的关系中去寻找答案吧！

在表剧情中，我们多少已经了解了一些黑暗魔王的事情。他是神鸟的死对头，也是暗之世界的统治者。在上次神魔战争中，神鸟集结了七名人类成员，封印了黑暗魔王。这七名参与封印的人类，被尊称为七贤者。他们及其后人的存在，使得黑暗魔王无法来到光明世界。至于神鸟与黑暗魔王为何结怨，黑暗魔王又为何屡次遭到封印，游戏却未曾详细说明。

从情理来讲，每个正常人都向往光明。即便是生活在黑暗世界的人，也能辨别色彩。黑暗魔王贵为神明，又怎么可能对光明的花花世界视而不见呢？不要说成为光明世界的常驻居民，哪怕只是作为旅游者走一遭，也不错啊。为了开拓臣民的视野，更为了交流两个世界的不同文化，黑暗魔王打算开通黑暗世界与光明世界的旅游线路。本来这是个双赢的方案，最终却导致了一个两败俱伤的结果：光明世界的统治者——神鸟一向妒贤忌能，它看到黑暗魔王将黑暗世界统治得井井有条，其子民身处黑白世界，竟仍能安居乐业，便担心一旦打通两个世界，自己的子民会改变信仰，从而动摇其在光明世界的地位。

有如此打算的神鸟，自然是竭力阻挠魔王的方案。为了彻底铲除后患，神鸟更在其支持者——七贤者的帮助下，将魔王在光明世界的真身封印在自己的雕像之中。其隐含之意不难理解——神鸟要让黑暗魔王永远生活在由神鸟制造的阴影中。由此，魔王与神鸟，以及七贤者之间的恩怨也就结下了。

正所谓"最毒妇人心"，已经封印了黑暗魔王肉身的神鸟仍不肯善罢甘休。为了防止来自黑暗世界的报复，它先下手为强，只身来到黑暗世界，并不停地袭击、骚扰黑暗世界的人类，企图压迫黑暗王国屈服。为了实现其可持续性侵略的宏伟蓝图，神鸟甚至还在黑暗世界下了一个蛋(不过孩子的父亲下落不明)。这一点，在主角前往黑暗世界的时候已被印证。可惜的是，单纯的主角没能识破神鸟的谎言，反而成为其利用的工具，这是后话。同时，为了防止光明世界发生变数，神鸟更在光明世界的神鸟村留了一个影子作监视之用。

神鸟在黑暗世界的骚扰和袭击取得成效了吗？答案是肯定的。外形丑陋、但心地善良的黑暗魔王不忍看到子民无辜受害，便忍辱负重，答应接受神鸟的条件。这个条件便是：由黑暗魔王方面派人看护神鸟下的蛋。在这个看似简单的条件背后，隐藏的是更大的阴谋：一旦神鸟蛋孵化，神鸟就有了在黑暗世界的继承人，而它本人便可以班师回朝。此外，如果神鸟蛋在孵化之前有些许闪失，神鸟还可以以此相要挟，进一步扩大条件。

不幸的是，在黑暗魔王答应了神鸟的条件并履行承诺后，神鸟却出尔反尔地继续攻击黑暗世界的人类。这一点也在主角的黑暗世界之行中得到印证。一向宽厚的魔王终于忍无可忍，决定奋起反抗。因为其真身仍在光明世界，为了对抗强大的神鸟，魔王只能选择打破封印，重获自由之身。而解开封印的惟一办法就是消灭七贤者的后人。与能够在两个世界同时施加影响的神鸟不同，魔王在光明世界并没有影子，所以，它惟一能利用的也只有神杖而已。通过神杖对其拥有者的影响，魔王开始了其艰难的追求自由的过程。

眼看着当年神鸟手下的后人们一个个被消灭，神鸟不禁心急如焚。当年，如果不是有七贤者的帮助，单凭神鸟的力量是无法封印黑暗魔王的。如今神鸟面对的一个迫在眉睫的问题就是：怎样快速寻找到如当年的七贤者一般强大的人类。也正是在这个时候，主角们的英勇表现引起了神鸟的注意，七贤者终于后继有人了。为了让主角尽快与自己结盟，神鸟兵行险着，引导主角一行来到自己作恶多端的黑暗世界。在与主角们较量一番，并证明自己其实是一只菜鸟后，神鸟竟然大言不惭的把自己的失败解释成对主角一行的考验。接下来，神鸟更是使出毒计，让主角去"营救"自己的蛋。为了防止主角走漏消息而穿帮，神鸟更是对临行前的主角千叮咛、万嘱咐，一定要隐藏自己前去的目的，以防止魔王撕票。其实，神鸟的真正用意正是迫使魔王撕票。在此之前，神鸟对看守神鸟蛋的魔将早有吩咐：除自己之外，不得让任何人接近神鸟蛋。如果不能将入侵者击退，也要与神鸟蛋玉石俱焚，绝不能让神鸟蛋落入他人之手。可怜那魔王为保护神蛋粉身碎骨，却恰恰中了神鸟之计。而正是通过这次行动，神鸟也才真正完成了对主角一行的控制。而主角们也彻底打消了对神鸟的疑虑，并遵照其指示回到光明世界，阻止黑暗魔王复活。

正所谓"虎毒尚不食子"，神鸟之阴险毒辣实在令人发指。

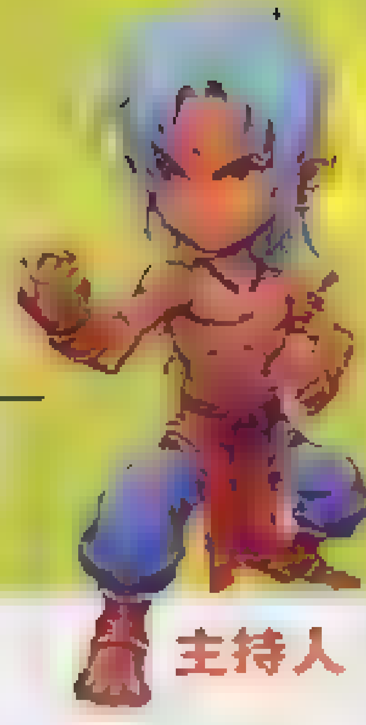
其后的故事发展就不必细说了。总之是黑暗魔王不敌主角，以惨败而告终。神鸟只出了点脚力便大获全胜，可谓名副其实的大赢家。不过在最终的结局部分，有两个细节值得我们注意：第一，当黑暗魔王被击败后，诅咒王城仍是老样子，国王和公主的诅咒也没有被消除。直到国王向神鸟提出请求后，诅咒才真正消失。

按道理讲，如果这个可怕的诅咒真的是由黑暗魔王及其代言人所为的话，其作用力理应在其被消灭的那一刻就被解除的。为什么魔王消失了，诅咒却不消失呢？为什么偏偏在神鸟对国王作出解释后，诅咒才消失了呢？除了"诅咒是由神鸟施加的"这个解释外，我们找不到更合理的答案。第二，在诅咒王城恢复原样后，神鸟却不敢稍作停留，直接飞去了黑暗世界。与上一次魔神之战一样，神鸟此次前去黑暗世界，其一是防止黑暗世界生变，其二，也是为了尽快报复"不听话"的黑暗魔王。

而我们可怜的魔王在这次失败后，又将面临怎样的命运呢？只有天晓得了。

游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE



主持人 阿修罗

阿修罗的地狱传言

前两天去书城转了一圈，看了一下美术类的教材和资料书，看到了不少关于人体结构、衣纹等画法的好资料。可是当准备出手购买的时候一看定价真的吓了一跳，心里不禁感叹现在的书可真是贵。我们杂志社全体编辑每一期辛苦奋斗N多天出的书才卖9.8元，别人随别弄一些图片做本资料书就能卖到四五十块。不过阿修罗还是要提醒大家，要想提高画技闭门造车是不可行的。这些资料虽然价格比较贵，但是对于大家还是很有帮助的！所以该出手时还是要出手啊！

武汉彩云

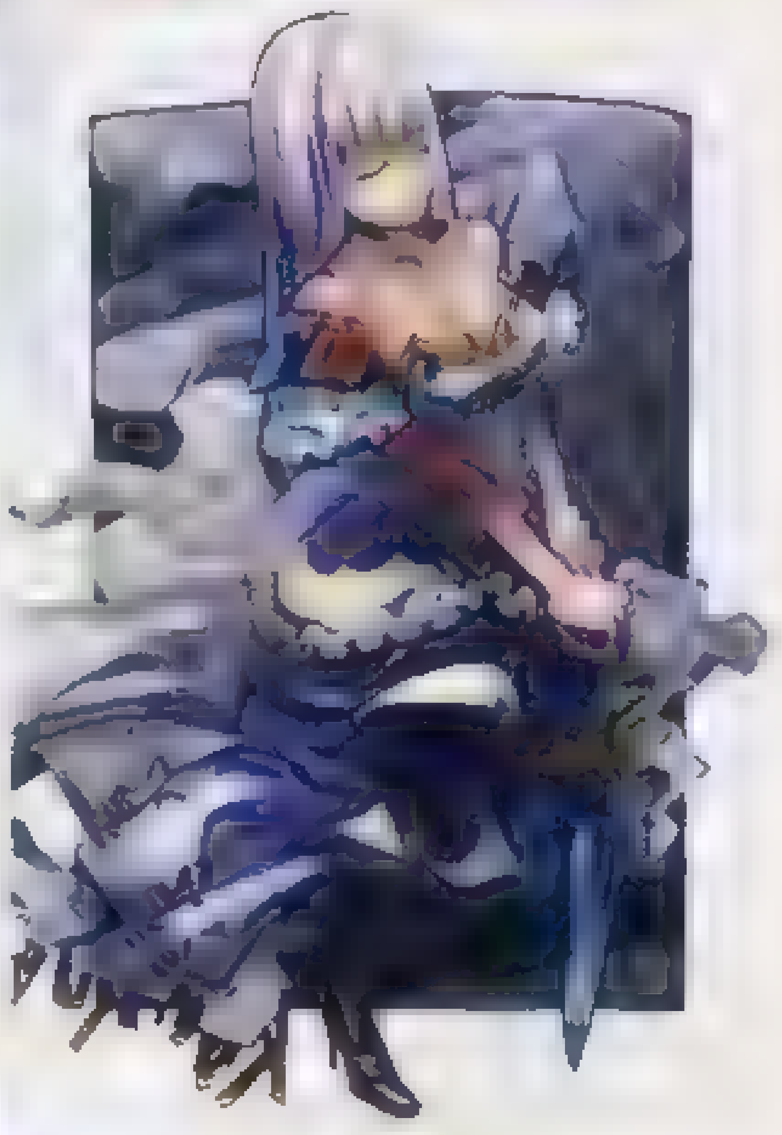
这张Loli春丽的总体感觉很不错。不过可能由于是扫描图片的关系，画面整体感觉色调很暗，如果能够更加亮一些就好了！

深圳 WESTtwo

简洁明了的CG图。Q版人物有的时候就是要这个样子才会有感觉的！

乌鲁木齐朱一民

人物描绘和上色都很好。不过这个主题……阿修罗不想多做评价……



上海King Gainer

King Gainer的画整体感觉还是一如既往地出色。不过这幅普拉齐娜在身体结构的透视上似乎存在一些小问题……

南京赵忠华

很可爱的一幅画，尤其是唐老鸭和果飞狗的刻画都非常棒。不过旁边的索拉在身体结构的把握和脸部的描绘上还有些小问题，下次可要注意哦！

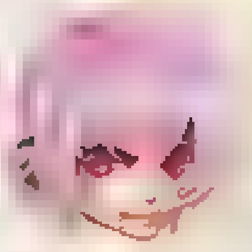
珠海张吉

很少看见《动物之森》的同人呢……不知道大家看到这么另类的作品后有没有一点想去试试这个游戏的意愿呢？

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后。画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

游戏动漫园



最近在朋友的推荐下看了一下《大剑》，总体感觉还算不错，尤其是明显能看出剧情正在向越来越精彩的方向发展。不过，总觉得作者在镜头表现上做得还有些不太好，尤其是微笑的迪妮莎与菲斯娜一行之间战斗的那一段情节，如果再花些心思进行刻画的话，效果应该会比之前震撼得多吧。

话说回来，自从《最终幻想XII》发售以来，卡伦就一直沉浸在这款"内涵型网络游戏"的世界中了。不过说老实话，这次的剧情并没有我想象的那样好，松野泰己的剧本完全没有超越他之前的名作"《皇家骑士团》系列"的高度。曾经有传闻说，松野就是因为不满高层要求他减弱作品深度以迎合大众用户群的命令才离开的。虽然不知道消息的真伪，但从现如今的情况来看说不定还真有这种可能啊……

栏目主持 卡伦

动漫情报站

动画 《高达SEED》新作终于公布 其之名为《C.E.73 观星者》

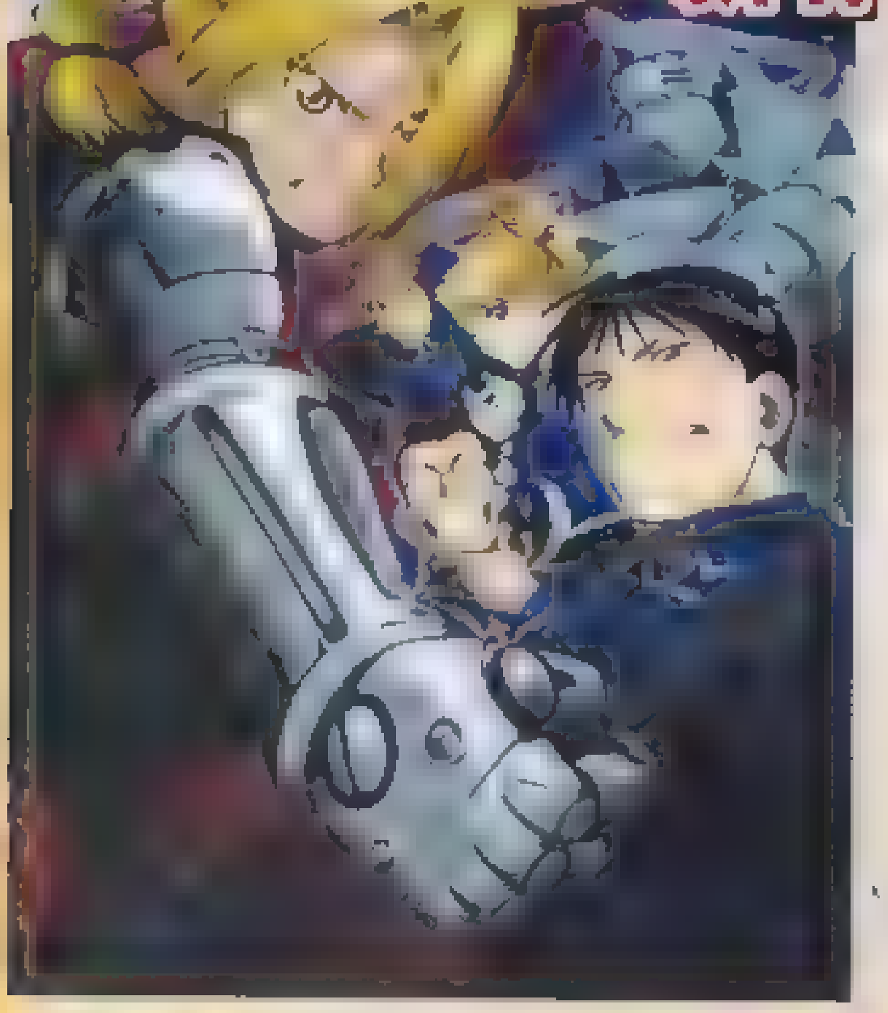
自从去年10月《机动战士高达SEED DESTINY》播放完最后一集后，关于本作将会推出续集的传言便从来没有一刻停止过。而11月的TV特别篇《被选择的未来》中的那个新增结局更是令人浮想联翩。有人曾猜测在《BLOOD+》播放完结后，紧接着进行播出的可能就是《高达SEED》的第三部作品，不过，SUNRISE却给出了一个让人有些出乎意料的答案。

在前不久出版的最新一期日本动漫资讯杂志《NEWTYPE》上，"《高达SEED》系列"的第三作终于正式公开。《机动战士高达SEED C.E.73 观星者(STARGAZER)》，这就是本作的名称。不过，这部作品并非TV版，而是全三集的OVA作品。本作预定首先将通过网络配送和活动放映发布，并将在5月公开演示片断。另外值得一提的是，本作的人设不再是平井久司，而是换成了大贯健一。

从现在官方的资料来看，《观星者》的男主角斯文·卡尔·巴因隶属于地球联合军第81独立机动群(Phantom pain，也就是史黛拉等人所在的部队)，军衔为中尉，是一名极为憎恶调整者的冷酷男子。而女主角塞蕾娜·麦克格利弗则是深宇宙探索·开发机关"DSSD"的技术开发中心"GSX-401FW Stargazer计划"的技术员，同时也是一名调整者。

《观星者》的官方网站是http://www.seed-stargazer.net/，预定于4月10日开通，有兴趣的朋友届时可以去浏览一下。

动画 《钢之炼金术师》新作OVA即将发售

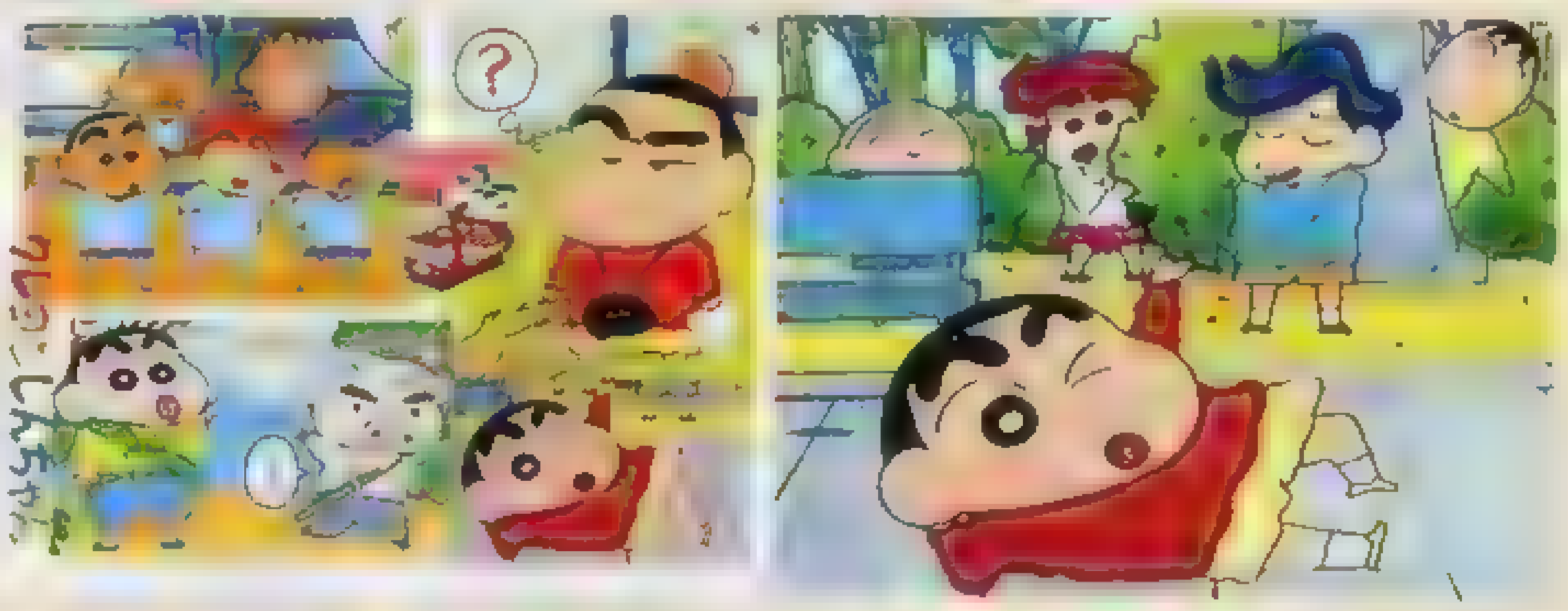


3月29日，《钢之炼金术师》的最新OVA动画便将于日本发售了。与之前推出的剧场版不同，这部名为《钢之炼金术师 PREMIUM COLLECTION》的OVA是几个短篇的合集，其中包括了曾在限期试映版中放映的特别影像《国家炼金术师军团VS七大人造人》，以及与剧场版《香巴拉的征服者》相关的短篇作品等。虽然不是续篇性质的作品，但相信只要是《钢炼》的FANS，一定都会对这部作品大感兴趣的。

事件 蜡笔小新登上日本教科书

对于广大的中国家长来说，《蜡笔小新》这部漫画(动画)大概可以算得上是他们最深恶痛绝的日本动漫之一。而原因只有一个——虽然看书(动画)的时候我们会哈哈大笑，但相信谁都不想让自己的孩子变得像小新一样吧。记得当初还曾经有过中国家长联名上书要求禁掉《蜡笔小新》的事件。但他们绝对不会想到，在大洋彼岸的日本，小新竟然马上就要堂而皇之地登上教科书了。

今年4月，连载长达16年之久的《蜡笔小新》将会正式登上新学期的日本初中生《公民与道德》教科书，成为《核心家庭(小家庭)》一词的说明用范例。这套教科书的使用范围是在东京都内的北区、八王子市，横浜市8区等，大概有7万3000名初中新生会使用这本教材。



动画 《魔法老师》第二季即将推出 动漫史上最大后宫再谱新章

如今《魔法先生》的声势早已超过赤松健当年的成名作《LOVE HINA》，而以大红大紫的哈利·伯特为原型的男主角涅吉，也已取代了浦岛景太郎成为男同胞既妒又羡的代表人物，那多达数十名的可爱女生后宫军团实在是让人垂涎三尺。不过，去年播放的《魔法老师》的TV版动画却是恶评如潮，画面的变形之严重令人发指，这也直接导致动画播放了不到一半便撤换了监督。而在不久前，官方终于公开了《魔法老师》第二季动画的消息。

第二季的监督换成了以《魂狩》、《柯塞特的肖像》及《月咏》等作品而广为人知的新房昭之，制作阵容也经过了大换血，相信这次应该不会令诸位FANS失望的吧。

动画 新海诚新作三部曲蓄势待发

凭借个人作品《星之声》和之后的《云之彼端、约定之地》，新海诚已经成为了日本新锐动画人的领军人物之一，而大家也一直都在关注着他的下一部作品究竟会是什么。而在不久前，新海诚在自己的官方网站上终于揭开了这个谜。

这部名称还未决定的新作实际上是一个短篇集，合计共约60分钟，由三个相对独立的故事构成，但会由一个主角将这三个故事进行串联贯通。据新海诚所说，本作的舞台发生在现代的日本，主题将会是现代社会中人心的变迁，更多地将目光投入到周围的人与事上。

目前这部作品只是公布了几张图片，新情报将在之后的几个月中陆续公布。新海诚表示制作团队正在为本作努力工作着，目标就是要超越之前他的所有作品。对此感兴趣的朋友敬请关注“游戏动漫园”的后续报道。

动画 北斗神拳神威再现 拉欧殉爱之章上演

早在去年9月，我们就曾为大家报道过《北斗神拳》将会在三年内推出五部剧场版和ＯＶＡ的消息。而在3月11日，五部曲的第一部——剧场版《真救世主传说 北斗神拳 拉奥传 殉爱之章》终于在日本隆重上映。本片的故事选取的是拉欧在离开两个弟弟后走上“拳王”这条霸者之路的过程，曾在原作中出现的南斗圣拳圣帝沙无然、南斗水鸟拳雷依等角色都在本作中登场，而拉欧的美女亲卫队长雷娜也首次出现在银幕上。

因为原先为《北斗神拳》配音的神谷明都一批老声优相继淡出，因此新的《北斗神拳》起用了全新的声优班底。而其中为几位主角配音的都是日本著名影视演员，拉欧的声优是宇梶刚士，健次郎的声优是阿部宽，雷娜的声优是柴咲幸。

除了这部剧场版外，剩下的四部作品分别是OVA版《拉欧外传 激斗篇》(2006年秋)、剧场版《尤莉娅传说》(2007年春)、OVA版《托基传说》(2007年秋)以及剧场版《健次郎传说》(2008年春)。

动画 《攻壳》剧场版第三部开始制作

无论是1995年的《攻壳机动队》第一部剧场版还是前年上映的第二部剧场版《无垢》，都在高年龄动画观众群中占据着极高的地位。这部改编自士郎正宗同名漫画，但却经过了押井守全新演绎的作品已经成为了日本动画在国际上的代表作之一。

不久前，Production I.G.终于在官方网站上公布了《攻壳机动队》第三部剧场版——《攻壳机动队 Stand Alone Complex：Solid State Society》的消息。而制作班底依然是由原班人马担纲，相信神山健治和押井守这一对老搭档一定能凭借此作再创辉煌的。

根据目前公布的资料，这部剧场版片长100分钟，预定上映时间为今年夏天。而且，本作将会是将剧场版与TV版之前相对独立的剧情贯通融合的一部作品。

剧情简介

西历2034年，也就是”难民事件”之后的第二年。在加入了20名新人后，公安9课得到了新生，可就在此时，它却再次被卷入了几起棘手的事件之中。13名以党之刺青为标志的恐怖分子制造了连续自杀事件以及机场人质劫持事件，虽然公安9课最终将劫持人质的罪犯逼入了绝境。但那个罪犯却在说出了一句不明含义的话语之后自杀了。

“傀儡王来了。”

这就是罪犯临终前的话。在那之后不久，一系列的怪异事件突然间同时发生了。而且，这些事件似乎与罪犯口中的“傀儡王”有着莫大的关系。

傀儡师究竟是谁？巴特和素子现在的情况如何？傀儡师和素子有着何种关系？真正的幕后黑手是什么人？所有谜团的答案，都在Solid State Society之中。

经典赏析 GTO

作者 藤泽亨

剧情简介

漫画世界的事往往就奇妙在有些人能把别人干不好的工作做出新意来。曾经是前暴走族的鬼爆二人组之强者鬼冢英吉，22岁未婚，在折腾完自己的某段人生之后忽然觉得空虚寂寞，受了能在学校里找到年轻漂亮妹妹当老婆这种谣言的蛊惑，居然跑到学校去想要当老师。最可怕的是他居然通过了面试，成为了一名代课老师。不料日本的教育体质已经到了腐朽得快要崩溃的边缘，鬼冢的到来使得一些学校的本来被默许的潜规则忽然变得可笑又不牢靠。

在学校里，鬼冢慢慢爱上了教师这个职业。面对自己所要管理的可怕班级，鬼冢用自己的信心和魅力一个一个感化着曾经冷漠麻木的学生们。每个学生的往事都让鬼冢对自己所从事的教师行业更加看重一分，他用自己的方式教会学生如何面对生活。曾经驰骋在高速公路上的暴走族，如今也开始教育学生如何解决生活之中的种种问题。

对于鬼冢的这种做法，从同事的老师们到教导主任内山田在内的许多人都极力反对，不仅是因为鬼冢打破了他们之间的潜规则，更是因为这个年轻人藐视了他们的存在，否定了他们权威的意义。鬼冢英吉就在这种内外夹攻的局面下慢慢成为了自己所宣称的伟大教师，不管是敌视他的内山田主任还是对他有些好感的女教师冬月，都慢慢被他的人格魅力所征服……

评价

《麻辣教师》(简称《GTO》)是《湘南纯爱组》的作者藤泽亨所有作品当中最为有名的一部，通过前湘南鬼爆二人组之中的鬼冢英吉接近于错位的表演，藤泽亨一下子抓住了众多读者的眼球，同时让校园这个漫画题材衍生出了更多的意义。从某种意义上来说，鬼冢英吉所代表的简单粗暴的解决方式很类似于普通市民们看待一些本可以很好解决却没有解决的社会问题时所用的态度。对于权威和成规，鬼冢英吉是一个地道的破坏者。从一开始出场的时候，藤泽亨就借樱井理事长的口说出了鬼冢也许能改变教育界现有的死水一般的现状，同时也在责问更多的人，这个社会上的许多问题已经到了很严重的地步，到底谁该来对这种情况负责。

《GTO》中的未成年人问题重重，有的家庭有问题，有的心理有问题，有的则是因为个人经历的问题而对现实世界有了扭曲的看法。一方面造成这些问题的成年人诸如学校里原来的老师们在心安理得地享受生活，另一方面鬼冢英吉这个本不应该出现在学校里的人却在默默为这些人解决问题。这种巨大的反差进一步说明了在日本不管是教育行业也好，其他行业也好，都存在着不同程度不肯正视自己问题的情况。《GTO》只是这些故事当中的小小一个，更多的问题还等待着有人来挖掘和展现。

不过从类型上来说，仍然属于少年漫画的《GTO》还算是让人觉得舒服的一部漫画，许多问题在鬼冢身上得到了解决，一个又一个阳光少年出现在鬼冢面前，看学生们曲折的个人经历，也是本书的看点之一。

映画馆 + 流行玩艺

本期主题：圣诞夜惊魂

和料想中的一样，本届奥斯卡最佳动画长片由极为精彩的《超级无敌掌门狗：人兔的诅咒》获得，同为偶格动画的《僵尸新娘》虽然惜败，但也不失为体现"鬼才"蒂姆·波顿高水准的回归之作。之所以说是"回归"，是因为早在13年前，年轻的波顿就通过《圣诞夜惊魂》展现其在动画领域的惊世才华。而这部影片也深深打动过包括胜负师的众多影迷，以至于前不久路经"怪诞城之夜"品牌店时会兴奋不已，迫不及待地想将其中的个性玩意儿介绍给广大玩家。这也就促成了本次"映画馆"与"流行玩艺"栏目的协力特报。

"怪诞城之夜"品牌服饰店

The Nightmare before Christmas是迪士尼旗下的品牌，产品在美国、日本、韩国等地广受新生代消费群体的青睐。在中国，该品牌由广东永晟公司获得授权，品牌中文名称用了香港地区译名"怪诞城之夜"（大陆地区一般译为"圣诞夜惊魂"）在广州、深圳、北京、重庆、大连等城市中均设有品牌专卖店。而本次提供实物拍摄的是位于深圳市华强北曼哈广场2楼的"怪诞城之夜"专卖店，特此感谢店内工作人员在拍摄过程中给予的配合与帮助。

www.plumboo...

a.手表的图案和包装都很有个性。b.皮夹的款式十分丰富。c.圣诞杰克版皮夹的颜色很喜庆。d.这款项链男女生都可以佩带。e.主题时钟的做工相当精细。f.背着这些包包逛街是不是可以增加回头率呢？g.三款贵宾卡，胜负师有中间那款。h.主题胸章共有3个大小9种图案。i.这些都是纯银制品。j.手带的设计比较花俏。k.杰克大头抱枕。l.非常可爱的小挂件。m.手链、项坠、耳钉等饰品。n.滑稽的杰克表情小玩偶。o.造型比较张扬的一款T恤。p.T恤和男裤背面的设计很抢眼。q.另外几种男款T恤的图案，折后价均在150元左右。r.很像Showgirl的一套比较夸张的女装组合。s.男款T恤与牛仔裤的搭配十分自由随意。t.极具夏日感觉的一套"装备"。u.把自己的GF带来这里来的话一定要有充分的物质和精神准备，呵呵！v.w.春夏女装有近百款之多，不少款式的价格甚至低于男装。

文 胜负师 摄影 LIKY

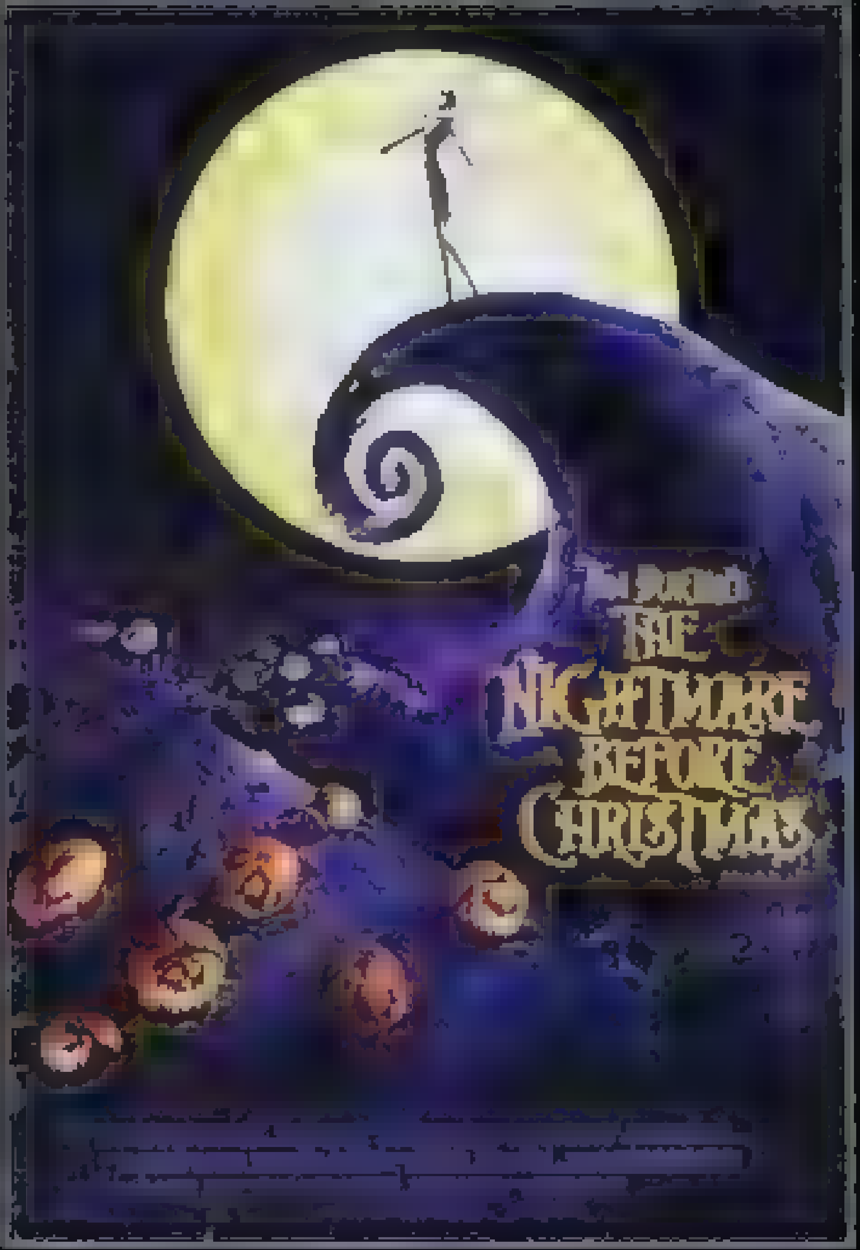
[圣诞夜惊魂] The Nightmare before Christmas

导演：亨利·塞利克 制片人：蒂姆·波顿 配音：保罗·鲁宾斯、凯瑟琳·奥哈拉、丹尼·埃夫曼、克里斯·萨兰登 片长：76分钟 发行：试金石 上映日期：1993年

迪士尼动画史上的异色名作

万圣节城的领袖杰克思维敏捷、精力充沛，不过他却厌倦了每年万圣节到处以恶作剧吓唬人的生活，他希望能搞出些新玩意儿。在他冥思苦想之际，不小心误入了圣诞节城，不过这却让杰克突然有了灵感。他决定这一年的圣诞节由自己来主持，并动员万圣节城中的众多鬼怪，为期待圣诞节的人类准备"礼物"。能为人们送礼物让杰克兴奋不已，不过这些令人有惊无喜的可怕礼物却给平安夜带来了极大的恐慌，人类甚至还动用了高射炮击落了杰克的雪橇。另外，杰克让三个小捣蛋鬼绑架了圣诞老人，让他在圣诞夜无法外出派发礼物，而三个捣蛋鬼却将圣诞老人交给了邪恶的布袋怪人巫奇。深爱着杰克的布偶女孩莎丽前去解救圣诞老人，却被巫奇抓了个正着，两人危在旦夕。幸好杰克及时省悟，赶回万圣节城打败了巫奇，才让圣诞老人继续圣诞使命。杰克总算挽救了圣诞节，也弥补了自己的过失，而莎丽也与杰克终成眷属。

古怪、诡异、荒诞、恶搞、反传统……对于"后史瑞克时代"的动画片来说，这些似乎都算不得什么，但对于一部十三年前的作品来说是需要勇气的，过于另类的人物造型与故事架构完全是在挑战观众的接受力，也难怪这部迪士尼动画会以试金石公司的名义来发行了。蒂姆·波顿虽然只是本片的制片人和编剧，但本片依然被称为"蒂姆·波顿的圣诞夜惊魂"，本片也显然把波顿风格贯彻到底，其光怪陆离、不循常规、天马行空却又略带阴森的风格化特征，让这部动画很难被称之为"童话"，但主角杰克"好心办了坏事"的怪诞情节又极富笑感，让人忍俊不禁。



影片还有一大特色，就是对百老汇歌剧的运用，其中的大部分对白都是唱出来的，一本正经又略带诙谐的演唱风格结合阴沉而又滑稽的画面，使影片妙趣横生。虽然风格诡异，但《圣诞夜惊魂》依然可以说是黏土动画中少有的杰作，因为年龄关系错失本片的读者朋友可一定要找来看看哦！

游戏简介

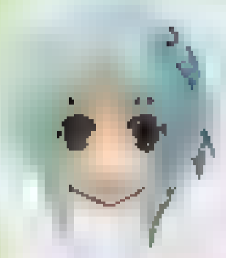
以《圣诞夜惊魂》为主题的游戏相信不少玩家都有印象，分别是PS2和Xbox平台的《圣诞夜惊魂：巫奇的复仇》（右图）和GBA的《圣诞夜惊魂：南瓜之王》。PS2版的《巫奇的复仇》日版于2004年10月21日推出，2005年10月10日发售的是其美版和Xbox版本。而《南瓜之王》是2005年9月8日与玩家见面的。《圣》的游戏版均由动作名厂Capcom制作，游戏的水准不俗。特别是《巫奇的复仇》由蒂姆·波顿本人担纲编剧并监修，既有原创剧情，又保持了原汁原味的艺术风格。加上Capcom以《鬼泣》的系统模式打造本作，令本作成为动画与游戏的一次"优质焊接"。杰克的绿色粘稠武器和BOSS战中的音乐战斗部分均让人眼前一亮。至于GBA版，是一个2D横卷轴的动作游戏，有些类似于《恶魔城》，同样有着独特的乐趣，值得各位玩家去尝试。

▲绿色鞭状武器可以做出十分丰富的动作。

▲以音乐游戏形式进行的BOSS战异常精彩。

3DM SMV
www.plumbook.cn

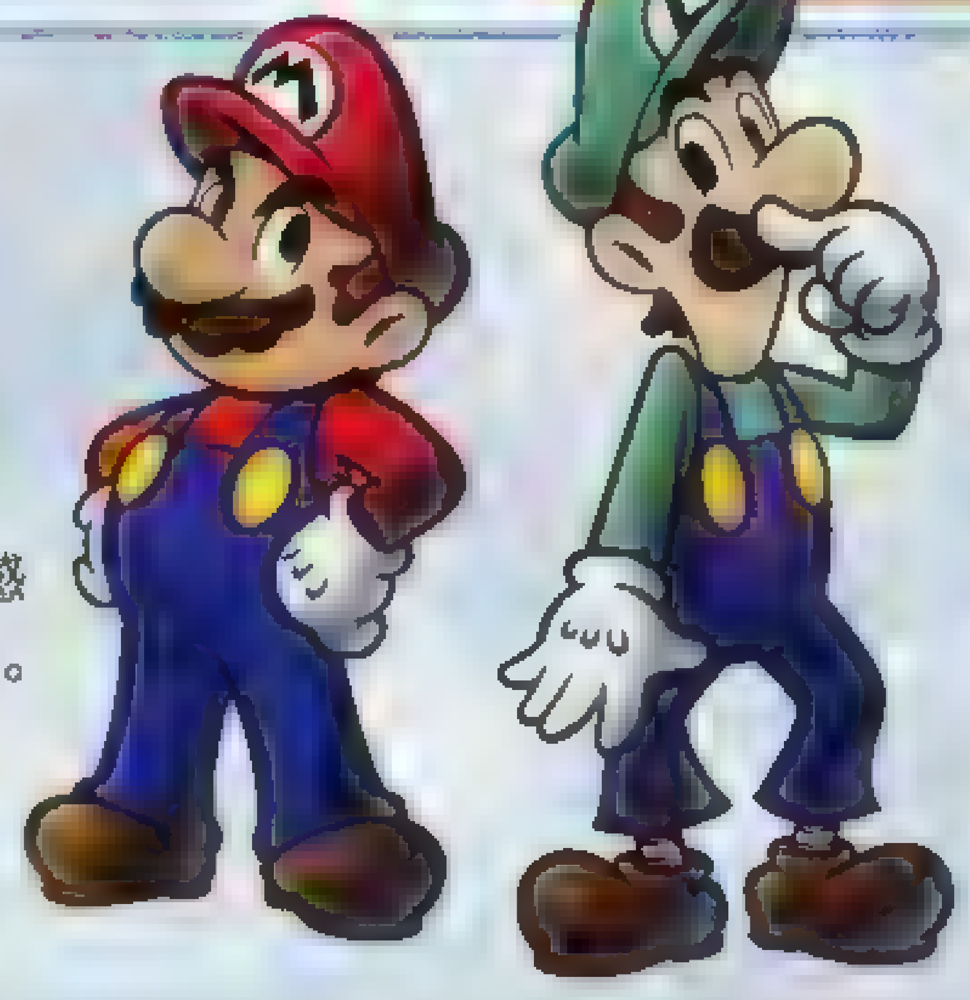
绘 黑眼圈兔子 故事 无双刃

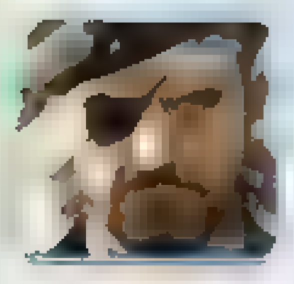


这个月里最受大家关注的《最终幻想XII》终于揭开了神秘的面纱，经历了诸多变故的本作是否能达到前几作的高度呢？接替松野泰己的河津秋敏是否能否让这个万众期待的大作成为永恒？《最终幻想XII》能否达到《最终幻想VIII》的盛况，让众多根本不知道“游戏”为何物的人加入到玩家的大本营？作为玩家的我们，只能拭目以待了。

阳光学园

游戏与生活
——阳光育成学员的心声



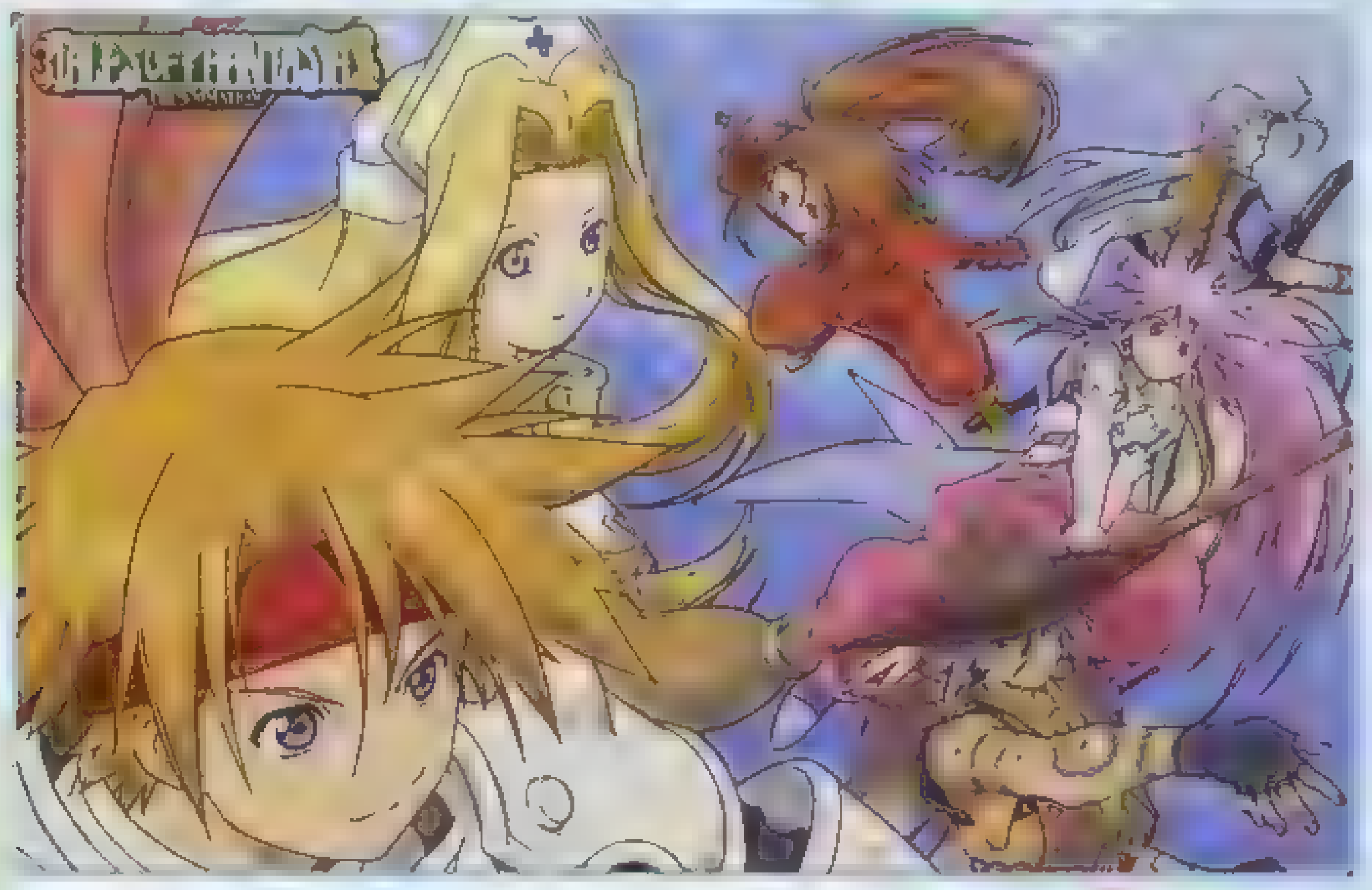


阳光育成学员
AIDOWAZI

游戏对我来说究竟意味着什么？娱乐？梦想？抑或单纯的喜欢那种代表青春的感觉？恐怕都有一点，自己也不太明白，只知道自从某个夏天与那个贴着两撇大胡子的水管工邂逅之后，游戏便已经成为自己生命中不可或缺的一部分。也许随着年岁渐大，这种感觉会不复如初。但至少现在，让我再一次感受游戏带来的那种独一无二的快感。因为，游戏，便是我的青春。

阳光育成学员
子云

游戏是我生命中的一部分，重要的一部分。朋友说很难理解把游戏当成生命中一部分的我。但其实很简单，我爱游戏。从高中到现在，一直都有游戏陪伴着我，已经六、七年了吧。很多人都仅仅把游戏当成游戏，但我不同。在我看来，游戏是另一种现实。在游戏中我能找到很多感动。在这六七年中，我哭过，也笑过；我爱过，也恨过，也因为无法改变他们的命运而无奈，而悲伤……我同样从游戏中学到很多。我学会承受，也学会承担；学会要勇敢去面对命运，也学会要勇于拓展未来。



阳光育成学员
六段音速

记不清第一次接触游戏是什么时候了，但直到现在回想起那些熟悉的音乐和经典的关卡时还是会激动不已。那时英、日语苦手的我对着大段的精彩对白也只好无奈地跳过，以至于通了N遍《幻想传说》还是搞不清达奥斯究竟为什么要与人类为敌。可以说是为了游戏，我毅然选择了学习外语专业，渐渐地我发现原来游戏可以更深刻、更感人、更耐人回味的。我对游戏的理解上升到了一个新的高度，我的游戏之路自然也就延续至今啦。现在游戏对我来说已不仅仅是娱乐，更多的时候，一款好游戏会带给我对人生的感悟。在物欲横流人心浮躁的今天，游戏世界是我心中仅存的一片净土。

阳光育成学员
RX

若有人问我为什么喜欢游戏，或许我会对着那人大吼：“男孩子喜欢游戏有什么稀奇的！”确实，我是个男孩子，我也喜欢游戏，但这却不是我喜欢游戏的原因。记得小时候我家离学校很远，附近的人家也没有同龄的玩伴，父母经常因为工作外出，游戏成为了我惟一的玩伴。虽然随着年龄的增长，游戏在我心中的位置渐渐被身边的好友所取代，我依然十分享受游戏带给我的美好时光。比起过去的自娱自乐，现在的我更希望把游戏带给我的这份喜悦传给更多人。这或许就是我参加UCG阳光育成计划的原因吧！

阳光教室 数字的规范

除了标点符号外，数字也是一个很容易弄错的东西。大家在叙述“第一书记”、“八月十五中秋节”、“公元前722年”等时，是不是对究竟是使用阿拉伯数字还是使用汉字产生了怀疑？根据《出版物上数字用法的规定》上说明，统计表中的数值，如正负整数、小数、百分比、分数、比例等，必须使用阿拉伯数字，如“1：500”不能写成“一比五百”。而定型的词、词组、成语、惯用语、缩略语或具有修辞色彩的词语中作为语素的数字，必须使用汉字。比如“经历了七八个月”是不能写成“经历了7、8个月”的！但有的情形，如年月日、物理量、非物理量、代码、代号中的数字因为没有明确规定，两种表示均可。当所表示的数目比较精确时，均应使用阿拉伯数字，遇特殊情形，或者为避免歧解，可以灵活变通，但全篇体例应相对统一。

阳光之星 心情味道

阳光育成计划实施以来，获得了大家的积极相应。许多学员都积极参与到UCG的杂志制作中来，“阳光之星”栏目就是为大家介绍优秀的阳光育成计划成员所开辟的栏目。在这里首先介绍的是近期十分活跃的心情味道会员。

ID	心情味道
玩龄	13年
擅长游戏类型	RPG
最喜欢的游戏	《最终幻想》、《勇者斗恶龙》
参与制作攻略	《银河游侠》攻略研究＆《幻想水浒传Ⅴ》攻略研究
其他攻略	《ブレイジング　ソウルズ(炽热之魂)》

个人BLOG ☆守护幸福的国度★
http://blog.levelup.cn/members/eternian/index.shtml

心情味道的攻略心得

RPG研究的对象其实就是由细节所拼凑而成的，在大家进行主线流程的时候，只要随手记下一些比较特殊的宝箱或怪物的出没地点，也并非什么困难的事情，这样随着流程下来一篇不错的研究自然就诞生了。当然RPG所需要研究的部分并不仅限于此，一些过关的诀窍或者某些合成的系统就需要多次的尝试和总结才能得出最正确的结论。因此要做出一篇比较全面细致的研究，耐心和细心都是大家所必须具备的。另外文章要写给不同程度的玩家看，文字叙述除了言简意赅之外，准确地表明接下来的目的和行为是非常有必要的，这也正是流程攻略中最注重的准确度。

以上只是自己的小小建议，如果大家觉得有什么不对的地方也希望多多提出自己的想法和偶交流，有竞争才会有进步，你说对吗？

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动信箱

互动通信

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
3. 手机短信：移动手机发送JCDC+意见与建议到3002605 联通手机发送到9002605

本期为您准备的礼物

特别奖 1名

飞利浦游戏耳机

ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮丽水晶贴
尤娜挂饰精致手机链
Q版小编形象随意贴(随机5款/人)

本期特别放送 100名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

3B封面评价如何？

上海 王鸿佳：本期的封面实在不怎么样，色彩过于单调，人物太多，让人感觉嘈杂。
南通 顾昕：风格过于狂野，让人看了有些不舒服。
太原 任博：封面色彩很绚丽，有很强的视觉冲击感，选用的红色调给这个季节带来了暖意。
郑州 郑达：除了色彩单调，版面拥挤，人物难看，不便于认清书名之外就没什么不好的了！
太原 崔春龙：本期封面很有气势，让人第一眼看到就觉得热血沸腾。底色为红白相间，在众多杂志中相当显眼。
136**3996：**这期封面让本以为必定要和"灰烬之苍鬼"亲密接触的我略感失落。

> **编** 虽然《地狱犬的挽歌 最终幻想VII》在玩家中很有人气，但这期的封面却没有达到我们预期的效果。大概是人物众多致使主体不够突出的缘故，很多喜欢此游戏的玩家并不认为这张画足以优秀到能用来作封面的地步。在右边的文字布局上，"春季游戏大爆发"显得有些不够醒目，而下面众多的小字显得整张封面愈加杂乱……总之，这次的封面整体评价偏差，我们一定会认真反省。

《猪笼城寨》近期意见总结

哈尔滨 牟文龙：《猪笼城寨》就像一本便携式的迷你UCG，真是太可爱啦！惟一不足的是字太小了，很容易引起视觉疲劳，希望编辑们多多为广大读者的健康着想。
烟台 宋钊：一开始觉得这本小册子有点多余，现在看来文章也都不错，最好每期都能固定刊登一些心理测验吧。
上海 李炜隽：内容多了，广告少了，更有"实用"的味道了。
崇州 王英力：很有意思，像介绍各个星座的东西和搞笑漫画感觉都很不错，希望再接再厉。
九江 余荣鑫：近期《猪笼城寨》中的心理测验有重女轻男之嫌，居然都是针对女性的。
138**4856：**近几期的《猪笼城寨》增添了许多时尚元素，个人觉得有很大进步，希望继续努力！

> **编** 从大家的来信中可以看到，《猪笼城寨》的风评已经越来越好了，但在许多部分还有待加强。目前来看，除了精彩的网络文章外，最受读者们喜爱的莫过于"心理测验"和"星座运程"了，而"四格剧场"也是受关注较多的栏目，不过素质尚差强人意。此外，由于印刷的失误，本期北方城市的部分读者拿到的《猪笼城寨》首页没有文字，实在是抱歉之至！

3B攻略的反馈

上海 郑晓莹：由于时间限制，只玩了《新鬼武者》，感觉攻略做得非常详细，段落之间的分配安置也很得当。
瓦房店 刘颖：《生化危机 死寂》攻略的语言很幽默，让人读起来很轻松。
鸡西 王翔东：《新鬼武者》首页的一闪差点把我闪到，太震撼了！
江苏 张晓鑫：《地狱犬的挽歌 最终幻想VII》攻略中提到人物译名时最好把原来的英文名字也标出来。
武汉 倪昭：《新鬼武者》的上手指南、系统解析、重点分析以及与流程同时刊出的STORY都很不错，而且恶搞的TIPS也非常轻松幽默。

> **编** 关于本期攻略的反馈不多，但评价大都良好。其中最受关注的就是《新鬼武者》这款经典作品的最新续作，虽然我们的攻略在部分细节上略有瑕疵，但大体上可说是不辱使命，得到了大部分读者们的肯定，其中穿插的四格漫画由于风格新颖也颇受赞扬。此外，批评意见方面，有很多读者认为《地狱犬的挽歌 最终幻想VII》应当同期刊出剧情小说，虽然这对目前的我们而言是个难题，但今后我们会尽力满足大家的要求。

3B欧美游戏特稿评价怎样？

柳州 范敏：这期的特稿不是太喜欢，因为我对老美的游戏不太感兴趣。
郑州 常畅：本期特稿没什么特点，只是把游戏总体概括了一下，我对这样的文章提不起兴趣。
百色 张潇：不过不失，因为同类系列回顾的题材以前见多了。
北京 林海英：特稿蛮符合时宜的，现在欧美大作越来越多，通过这篇特稿，我了解了他们的历史，也期待他们未来的新作。
重庆 王冬：特稿的内容是我最不喜欢的欧美游戏：第一、画面粗糙；第二、人设难看；第三、内容暴力；第四、操作性差……反正一句话不喜欢。
138**2983：**这种回味经典的特稿很符合我们这种老玩家的口味，不过还想看到更多元化的特稿。

> **编** 综合读者意见来看，这次的欧美游戏综述特稿评价很低。不过文章质量并不是主要原因，其反对意见主要源于玩家们对美式游戏的抵触情绪。在众多批评来信中，王冬读者的意见非常有代表性，虽然其中有不少主观偏见，但却是目前许多人的共同心声。看来，下次在刊登此类题材的稿件前，我们有必要事先考虑到大部分读者们的口味和需求。

3B的Gamehalo调查报告

上海 郑晓莹："游戏点评"比起纸上的攻略能更生动地让人了解这款游戏，每个段落的时间也很恰到好处，觉得不足的是安排的顺序有些欠斟酌。
西安 徐涛：Gamehalo盘面近几期变化很大，有时甚至比杂志封面还好。
昆明 王潇：《新鬼武者》的部分有些介绍得太简略了，还有就是许多新作影像有重复播放之嫌。
百色 张潇：《摔角玫瑰××》太邪恶了，我都不敢在家长面前看……
太原 崔春龙：《新鬼武者》的介绍相当精彩，尤其是战斗演示画面，只能用一个"爽"字来形容。

> **编** 这一次的Gamehalo由于缺少了"热血最强"及搞笑影像，使得整体评价不如上期，可说是制作得中规中矩，不过"游戏点评"的部分是惟一的亮点，除了少数挑剔的资深玩家外，很多人均对其赞不绝口，可见小编们的辛苦没有白费。但是，关于光盘内容时间长度分配不均的争议开始成为近期的讨论焦点，这期的"游戏动漫园"便是个例子，我们会密切注意。

本期问题

1. 对于本期封面您有何感想？
2. 您喜欢本期的赠品吗？
3. 本期的游戏富豪特别企划给您的印象如何？
4. 请为这次的攻略与研究打分。
5. 评价一下这期的 Gamehalo 吧。
6. 您最想在"电子竞技场"中看到哪一款竞技游戏的内容？
7. 您都拥有哪些家用主机？

3B互动信箱送礼名单

获得iDS的读者 ▶ 佳木斯市佳大附中 胡嘉宇

郑州	常皙	天津	胡皓	昆明	马克	崇庆	王英力	阜阳	于望
古田	陈豪	上海	江圣强	哈尔滨	牟文龙	天津	王宇歆	天津	张斌
葫芦岛	邵竟轩	上海	康亚	松原	潘璐	长沙	韦雄	[illegible]	张尧
广州	丁凡	江门	李锦辉	苏州	钱亲	广州	吴昊	兴城	张宇
天津	杜楚仪	武安	李世聪	桂林	全文龙	南京	吴坤	唐山	赵晨静
蚌埠	杜春	上海	李炜隽	烟台	宋钊	上海	吴磊君	南开	赵传煜
柳州	范敏	重庆	梁荣军	西安	苏文广	合肥	夏伟	北京	赵昕宇
盘锦	冯辉	梅州	廖瑜	北京	孙萱	长沙	向旭东	舟山	郑超
西安	冯健	北京	林海英	成都	谭博文	福州	谢舞宇	郑州	郑达
桂林	高威	[illegible]	刘尹	上海	[illegible]	无锡	徐嘉[illegible]	青岛	郑大[illegible]
邯郸	高伟	瓦房店	刘颖	南[illegible]	鞠华琛	西[illegible]	佟[illegible]	上海	郑[illegible]
南通	顾昕	[illegible]	胡蕾	[illegible]	王汉杰	[illegible]	杨[illegible]	贺州	钟[illegible]
上海	郭凌[illegible]	桂[illegible]	龙天翔	上[illegible]	王鸿佳	固[illegible]	[illegible]	张[illegible]	周浩
上海	郭荣华	武[illegible]	罗[illegible]	[illegible]	于[illegible]	汕[illegible]	姚[illegible]	蚌埠	周[illegible]
[illegible]庄	韩林	[illegible]	罗丰	昆明	王潇	西宁	易应军	天津	朱超
佛山	何志满	武汉	罗俊	包头	王晓波	成都	尹才茂	[illegible]	朱鹏虎

130****0513
133****1199
133****7192
134****9693
134****0174
134****8321
135****7234
135****9611
135****0827
136****7998
136****0403
137****0594
137****7245
137****370[illegible]
138[illegible]
[illegible]
[illegible]3320
139****7472
139****1478
139****7652

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选[illegible]
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，方便我们发放礼品

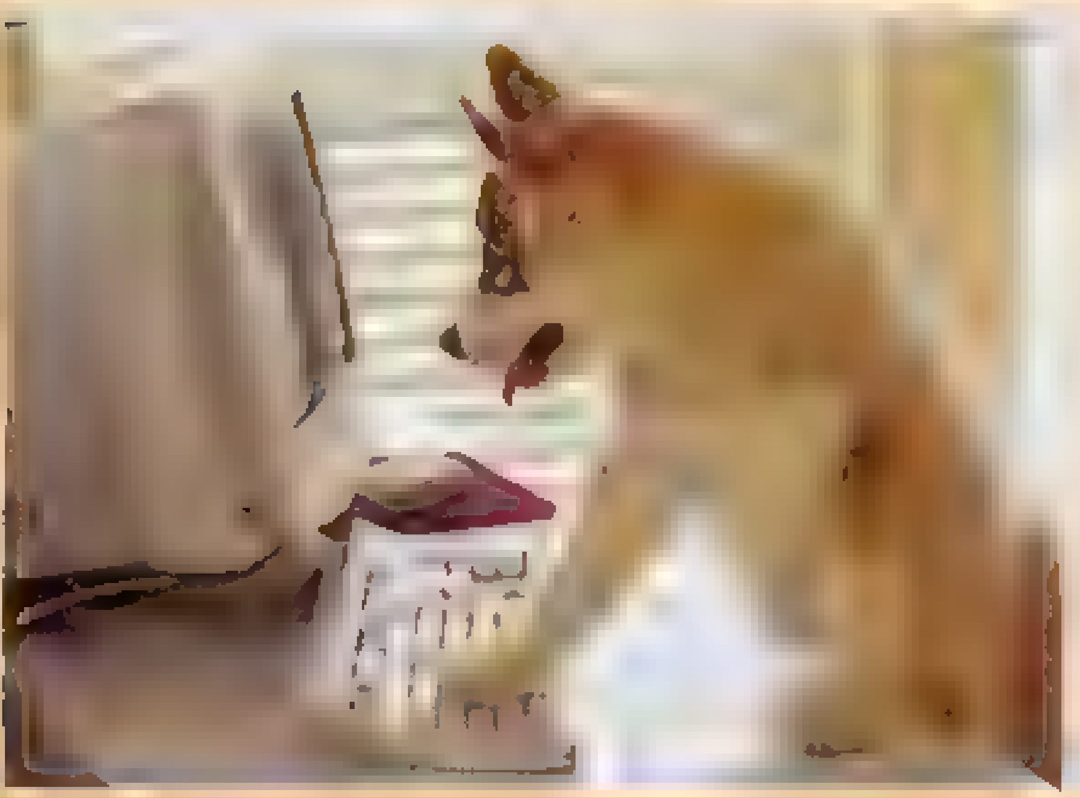
www.plumbook.cn

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

读编往来

栏目主持：纱迦 & D · S

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.com.cn
短信：移动玩家发送JCDC+各类意见到8002605
联通玩家发送JCDC+各类意见到9002605



☆友情提醒：由于短信平台发生变动，所有栏目的手机发送号码以及短信包月的方式已全面更换，请读者们在发短信时先看清栏目的说明，别发错号码哦！

☆《最终幻想Ⅻ》不愧是神作！这样的好游戏，自然不能一期就此完结。在接下来的几期内我们会为大家献上完全研究以及剧情小说，请关注本作的人不要错过！

☆三八节当天，编辑部收到的祝贺短信数量骤然增多，与往年完全不同。究其原因，自然是因为某编的加入了。其实年后编辑部已经有了好几位女性编辑，只是因为工作性质的原因而未在杂志上露过面。有机会的话再为大家进行介绍吧！

☆最近一周最火的话题就是《FFⅫ》和PS3，而作为次世代先锋的X360似乎被人遗忘了，编辑部内几位已经入手X360的小编也断粮很久了。眼下值得期待的只有3月底的《真·三国无双4 帝国》和4月底的《九十九夜》，至于《蓝龙》和《失落的奥德赛》就不要作上半年内玩到的指望了。

编辑部半月谈

☆编辑部里有几位小编喜食KFC，虽有苏丹红、禽流感也依然不惧。最近又传出芬达、美年达含致癌物质的消息，但依然动摇不了他们的决心。在大啖鸡肉之余，众人还为KFC想好了广告词：想一次体验到苏丹红+禽流感+癌症的感觉？更多选择更多欢笑就在……（串词了）

☆挑战《FFⅫ》的“非常6+1”互相帮助，共同通关，本来合作得亲密无间。但自从有人通关之后，联盟之间便出现了裂痕。没通关的人非常担心剧透，尤其担心在别人高声谈论时无意中听到。于是经过一番协商之后，一致要求已通关的人不允许在编辑部内讨论剧情。不过工作为重，虽然有言在先，但在编辑部内是不可能不讨论的，于是担心剧透的人便只好调高音量戴上耳塞养神了……

☆众编经常上当的一家快餐店“×好”最近进行了一次“改版”。本来久已不去的众编见里面装修一新，于是决定再去探个究竟。只见菜单上众多传统菜式均已消失，取而代之的是一大堆没有听说过的新菜式。众编经过仔细研究之后纷纷出手：喜欢三丝炒面的点了三丝煎面，喜欢厦门炒饭的点了福建炒饭，喜欢中华海鲜炒饭的点了西班牙海鲜炒饭。

须臾饭菜便已送上，众编一见无不晕倒。三丝煎面只是将三丝炒面的面条煎了一煎，算是“猛将传”；福建炒饭只是把厦门炒饭的盛放方式换了一下，可谓“加强版”；更绝的是西班牙海鲜炒饭，味道与过去的中华海鲜炒饭完全一致，这便是传说中的“国际版”吧！

史上最无聊游戏

追日之风

号称史上最无聊游戏的《沙漠巴士》(Desert Bus)在经过11年后终于成功推出！这款游戏的目标非常简单：把一辆巴士从美国亚利桑那州土桑市开到拉斯维加斯。游戏采用真实时间制，需要开8个小时车才能到达终点。游戏还忠实表现了地心引力对车辆的影响，你的巴士车会逐渐向右偏离，因此必须时刻准备手动校正方向，不能分心做其他事情。在这8个小时里除了漫漫黄沙之外什么风景都没有，也看不到其他车辆和行人。虽然游戏本身极为无聊，但也有很多人乐在其中，并发明了很多变态玩法。如果哪位无聊到极点的话可试一试。

本期宝物

预定于6月22日发售的《女神侧身像2 希尔梅莉雅》是很多玩家心目中不折不扣的神作。游戏制作方tri-Ace向来以慢工出细活而闻名，好不容易整出这样一款大作，自然要多想些方法来捞一笔，于是本作就决定推出限定版了。限定版名为Artifact Box，内含特别包装的游戏1套、希尔梅莉雅可动人偶模型1个、收录前作与本作主要配乐的音乐CD1片等内容，定价14910日元(含税)。

限定版里最有价值的东西当然就是希尔梅莉雅可动人偶模型了，目前还没有相关图片公开，不过这丝毫不能动摇广大女神教信徒的决心。等详细情报公开之后，我们会让模型界资深人士十六夜发表相关看法。

本期流行

最终幻想Ⅻ	6+1人	邪魔天使、胜负师、卡伦、泰坦、纱迦、阿修罗、铭风(客串)
怪物猎人2 dos	2人	十六夜、猫太
战国无双2	2人	纱迦、D·S

不出所料，本期冠军被有“非常6+1”支持的《最终幻想Ⅻ》夺得。不过为什么《掌机王SP》的编辑铭风也混迹其中呢？为此纱迦专门对他进行了采访！

纱迦：你好，请问为什么你会玩这个游戏呢？

铭风：掌机杂志编辑就不能玩家用机啊？

纱迦：你的游戏时间似乎比几位《游戏机实用技术》编辑还要多，请问作何解释？

铭风：作为一名掌机杂志编辑，对于一款可能会移植到掌机上的作品，提前抽时间进行预热体验，也是很合乎逻辑、合乎情理的。

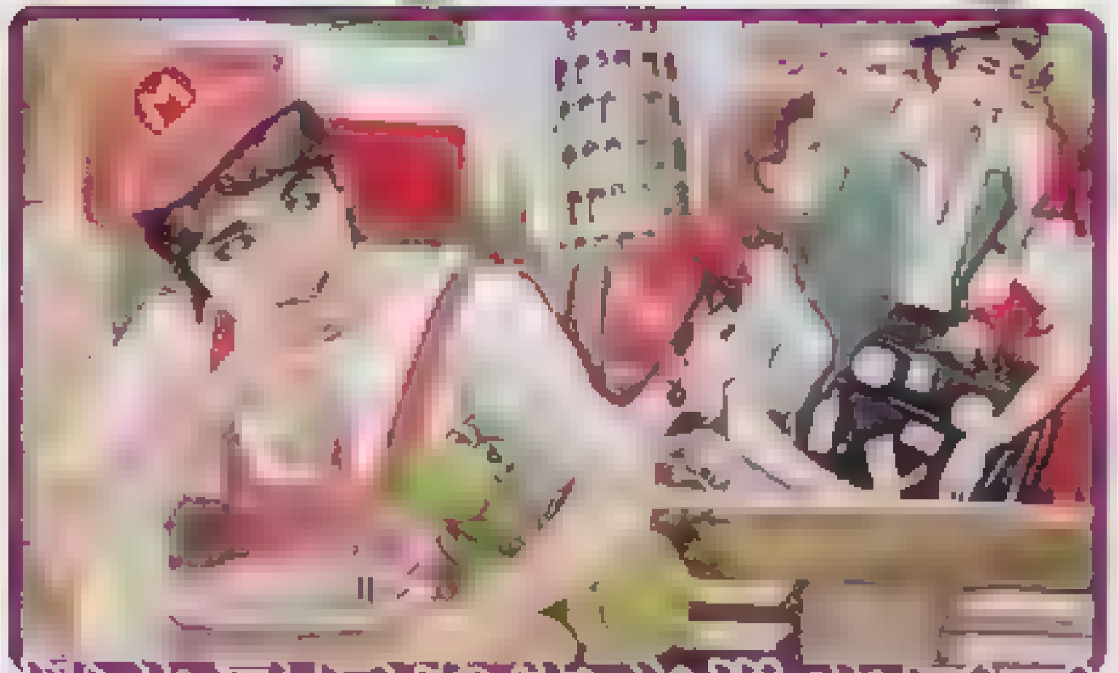
纱迦：……家用机是很危险滴，你还是回去玩掌机吧！

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第81～92期、总第95期、总第105期、总第108期、总第117期、总第126～129期、总132～133期、第136期、总第139～141期、总第144期、总第147～149期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期、总第145·146期，定价19.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。



谜之马里奥官方设定原画

PEK Ge Peter：在杂志上看到一张举起双手无处可逃的小猫，联想到最近的虐猫事件，真为猫太担心呀！

为了避免给猫太留下了心理阴影，我们已经给猫太断网数天了。断网期间只允许他上线玩《怪物猎人2 dos》，不允许他逛各大新闻网站。

没想到某日猫太正在网上打龙时，战友用日文发来消息：想看虐猫视频么？猫太：……

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

宜兴 徐海友：前几天刚刚买了一台GBASP，爱不释手，还带到学校里向同学请教，谁知学校禁止带游戏机到学校，结果厄运还是降临到我头上了：一好事者从我手里抢过GBA SP，这猪头连GBA长什么样都没见过，正在他翻来弄去时，任课老师把SP没收了（注意：那是课间）。我只好悻悻地看着它离我远去，好像与死刑犯作最后的离别。任课老师把它交给了班主任，那班主任上课时怒气冲冲地在全班同学面前把它摔个稀巴烂。我坐在下面，连看也没有看，只是听"它"发出最后的声音。我都没有力气抬头，没有力气伤心了，脑子里一片空白……班主任还在当天打电话给爸妈让我与游戏机隔离。现在，GBA SP被摔了，PS2以及那台PS都被父母锁了起来，接下来的日子，我是生活在真空里的。

让一切归于平静吧！毕竟惨到这个份上说什么安慰的话都起不了作用。相信我，面包会有的，牛奶也会有的，只要不轻言放弃，一切都会好的。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

蚌埠 张宇：正月十五那天，我去租碟时无意中翻到了《鬼武者3 电影版》，便租去看了。结果我发现那就是游戏的全CG，战斗部分是玩家游戏时的影像。我说，为了做得更像电影一点，你好歹也得把血槽遮住吧！电影没有中文字幕，但有国语配音，不过一定是外行自己弄的，五十岁上下的织田信长竟然是少年的声音，其他所有人的声音也几乎不带感情色彩，更可怕的是那让我听了毛骨悚然的笑声（笑声用原版的不是更省事吗），我的耳朵饱受摧残了近两个小时。此后，以前那些我认为配音很差的动画片，现在都觉得简直是神作了。

同感，前些天体验了一下，那声音配得着实惊世骇俗。相比之下，去年《MGS3·电影版》的配音应该算是敬业的了。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

广州 吴昊：向各位诉说一件令人咬牙切齿之事，就是我家储藏室被盗了！望着撒落遍地的UCG，我真正切身体会到了什么叫"石化"。看着心爱的UCG惨遭摧残，偶顿时怒从心头起，恶向胆边生，顺手抄起……一块布，把掉了一地的UCG拿起擦拭，555……据不完全统计，本次共损失的财物有：FC游戏卡带全部（奇怪的是就在一边的MD卡带他反而不要），数十张游戏碟，小说漫画不计其数……在这里请允许我向我们亲爱的小偷大大拜一个，他居然没拿走一本UCG，真是好人呐！

陪您共同谴责这种可恶的盗窃行为！而且，从您列举的丢失财物账单上来看，这位梁上君子居然没品到连FC卡带都拿，不难看出他的巢穴一定藏匿在火星。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

贵阳 王捷：前段时间看了UCG春节合刊的DVD，看过之后发觉在《DOA4》结局鉴赏中少了雷芳的结局画面，于是一直怀疑你们是不是忘放了。然而前两天入手X360和《DOA4》，才终于发现了你们不放出来的原因……当时我是在游戏店里面将她的结局打出的，当看到那个猥琐大叔的手伸向雷芳时，店内的男同胞们有大叫的，有作拍大腿状的，老板还要求重放一遍，而我则在无限的羡慕中……不知小编们看到这个镜头时有何感想？

我想想……有大叫的，有作拍大腿状的，有人还要求重放一遍，而我则在无限的羡慕中……

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

[illegible]

原来是把"D"看成了"P"啊，真是不幸……这种由于字迹潦草而产生误解的情况在我们的"读编往来"里也经常发生呢，譬如很多来信的邮编号码中"1"与"7"、"6"与"0"就很难辨认，再譬如刚才就有一位MM的地址落款冷不丁一看居然是"小乔中学"！后经多方查证才发现原来是"山乔中学"……

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

广州 134XXXX2080：我再也忍受不了广州的PS2室了！全世界的人只会玩"火影"、"实况"、"354"、"NBA"！让我这个在PS2室爆了二十多个ACT的人非常不满！

应该知足啦！要知道当年本人所在的PS2室里可是只有玩"WE"的人。

玩《天诛》有感

忍杀日当午，
血溅刀下土。
谁知评价中，
关关皆废物。

——哈尔滨 牟文龙

猫太美食指南之沙县小吃

最近在编辑部楼下的不远处开了一家"福建沙县小吃"。小店的铺面相当小，和旁边装修辉煌的饭馆形成了鲜明的对比，但却成为了多位小编中午光顾的地方。其中3元一笼的蒸饺、3~5元的大碗云吞（馄饨）和各种价格为6~7元的粉面更成为了小编们的"例牌"（粤语，意为每次都点同类菜式）。这里的汤粉面比较有特色的地方就是佐料均从炖品中直接放入，这样使得粉面在熬了大半天的炖汤中变得更加美味可口。

"福建沙县小吃"遍布全国大江南北，在很多城市小镇中都会有大小不一的系列分店，价格和味道也大同小异。如果读者的住所附近也有"福建沙县小吃"，不妨也来品尝一下。

几位常客的评价

纱迦：蒸饺+花生酱=沙县小吃（沙县小吃乃源自中原，说到中原，这不得不从古代的[illegible]说起）
凛夜：忘记付钱老板没发现——（逃）
D·S：沙县小吃是哪里——（猫太：对不起我找错人了）
阿道：大学当宵夜吃，工作当午饭吃，我是进步了还是退步了？
十六夜：沙县小吃，好吃不贵（模型钱省下不少）
猫太：天天蒸饺也不腻（炸饺更美味～）
雷伊（客串）：便宜便宜便宜便宜便宜——（一边用[illegible]版PS2玩《FFXII》一边咬着蒸饺，口中默默念叨）

▲新鲜的蒸饺总是能在每次坐下后立刻送上，桌子上的一大堆佐料也适合各种来自五湖四海的客人。

◀这是沙县小吃的标志，不过怎么看都像是吃豆人。果然在游戏人眼中，一切皆和游戏沾边啊！

《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第十二辑、《游戏·人》第十五辑、《游戏·人》第十六辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第一辑、《游戏光环系列DVD》第三辑、《游戏光环系列DVD》第四辑、《游戏光环系列DVD》第五辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第九辑、第十一辑、第十二辑、第十四辑，定价12元；《PS2专辑》Vol.3，定价24元；《火焰之纹章 完全事典Ⅱ》，定价28元；《超级机器人系列α完全档案》，定价28元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收），邮编：730020。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

请告诉我《战国无双2》中森林丸的出现方法。
——一位读者发来的短信令纱迦打了个寒战。

运城 134XXXX5612：我建议呵，让所有小编和杂志社签“卖身契”，这样的话，猫太卖不了，雨滴嫁不出去……哈哈哈！大家就可以永远在一起了。

现在可是21世纪的中国，像“卖身契”这种旧社会遗留下的东西，怎么可能会出现呢？

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

大连 费禹赫：《死或生4》的攻略按照一般FTG类游戏攻略模式来说比较不错，但这可是《死或生》啊！你们不觉得少了些什么吗？我不好意思说，你们自己想。

这位先生，真是抱歉，我完全听不懂您在说些什么。（正气凛然状）

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

通辽 139XXXX5459：学校突然要为迎接教育部的教学评估而大肆制造假象，故不让我们在床上和桌子和地上和天花板和窗外的树上放任何东西，被子要叠成军队级的豆腐块且整床铺上白床单。我是个软弱的人，刚想屈服却突然(我再次强调突然)想到我的UCG何去何从！看着那满床的UCG，就像一群等待皇上救援的妃子们(想得美你！)我……我无双槽全满，我小宇宙爆发，我舍身技、最终奥义习得，我……我…… 我该怎么办啊？

(双十合十)无数本《游戏机实用技术》整齐有序地平铺在一张床，试问这世上还有比这该美丽的事情么？就算你的老师是铁石心肠，看到这一场面后定然也会感悟啊！所以建议你还是用报纸包好之后收到床下去吧。

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

sb19871218：《FFXII》快要发售了，我又是与FF那么有缘分(我的生日是1987年12月18日)，但是这次我却不得不放弃。今年我上高三，我多么想在第一时间享受《FFXII》啊，自从《FFVII》以来，我都是以最快的速度享受“FF”，但这次我却……

从7到12一共经过了9年。今年你上高三的话，9年前就是小学2年级左右，你可真是一个铁杆。我觉得现在你玩的话，因为学习压力定然玩得不爽，所以还不如等高考结束之后玩个够。这样才对得起这数年一回的大作啊！

PS∞的专用手柄？

levelup.cn 招聘

做中国最好的掌机网站！

你有创造奇迹的计划吗？现在是实现它的时候了。欢迎加盟levelup.cn！

掌机分站站长（全职，深圳） 招聘中

[要求]

- 提交一份个人简历；
- 提交一份工作企划；
- 一年以上游戏类网站或媒体管理、制作经验；
- 善于交流和团队合作，优秀的架构能力；
- 熟悉并热爱掌机游戏；
- 有活力和创意。

个人简历等资料请访问下面页面提交

动感地带有奖调查中奖名单

亲爱的读者：您好！

去年10月动感地带联合《游戏机实用技术》等多家媒体推出了一个互动调查，调查的问题是“您的年龄是15~25岁吗？并且，您经常读这本杂志吗？”活动推出后得到了许多读者的踊跃参与，在此向那些积极参与活动的读者表示感谢。下面就将揭晓在此次活动中奖的《游戏机实用技术》读者名单！

一等奖 Nokia7710手机

江苏 张玉成

二等奖 SIGG水壶

广东 彭卓欣
广东 杨子谊
新疆 何河
上海 陈耀明
安徽 曹伟

三等奖 斯伯丁篮球

山西 高超
山东 张琮
北京 张明辉
上海 汤文军
山东 房刚

纪念奖 M-ZONE T-Shirt

北京 王芳
黑龙江 武博文
北京 王江
吉林 许博
湖北 张宇
江苏 石杰
河北 霍少华
广东 李坚祥
天津 李强
四川 尹鹏
江苏 蔡李威

特别奖 《游戏机实用技术》6个月期刊的免费赠阅

上海 丁国光
河北 安旭光
天津 李强
四川 嘉文海
内蒙古 刘兵
云南 刘凯

动漫游工作室邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师世界全书》，定价28元；《生化危机 十年典藏》，定价28元；《最终幻想XII 影音盛典》，定价14.8元。《机动战士高达SEED 世纪珍藏》和《DOA幻彩绘本》已经售完。

邮购地址是：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱动漫游(ACG)读者服务部(收)，邮编：730010。请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑(少量存货)、《掌机王SP》第12~20辑(第18辑少量存货)、《掌机王SP》第22~28辑、《掌机王SP》第30~31辑、《掌机王SP》第34辑。以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第35辑，定价8.8元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收) 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

下期预告

游戏机实用技术2006年5月A

FFXII完全研究+剧情小说

皇牌空战 零 贝尔卡战役

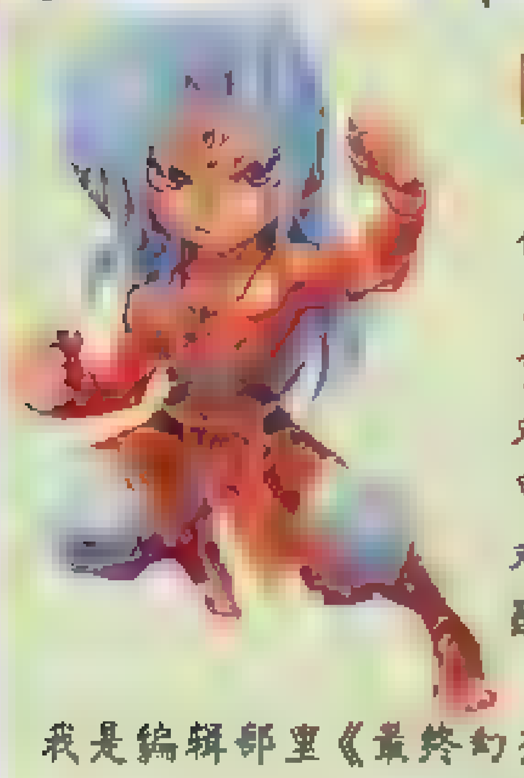
真·三国无双4 帝国

Gamehal

我们编辑部里有一个共同的口号——

努力工作，拼命玩！

小编寄语



阿修罗

就算都是出色的RPG，大公司的一线作品和小公司的黑马之作还是有很大区别的。这种区别或者并不在于系统上的创新、剧情上的深奥，而是游戏对于细节的注重。当你接触到《最终幻想XII》后你就会感受到，整个游戏都没有什么让你感到懊恼的系统和设定，甚至连路人甲的对白都能让你对游戏有更深的认识。对于这样的游戏，我们已经不能用出色来形容它了，只有"完美"才能配得上它！

我承认或许我是编辑部里《最终幻想XII》进度最慢的人。当你连路人甲的对白都要去仔细研究的话，进度是不可能太快的。但是，或许你会因为自己的这种过分细致而感受到那些一味追求速度的人所不能感受到的东西……

或许《女神侧身像》不是完美的，但她绝对是一个经典！即使是在多年后的今天来看，她在剧情和系统上的成就依然是许多RPG所无法比拟的。PSP版的发售证明了一个道理：好的东西永远都是好的！

▲经典的意思就是我们永远都应该记住她！

GOUKI

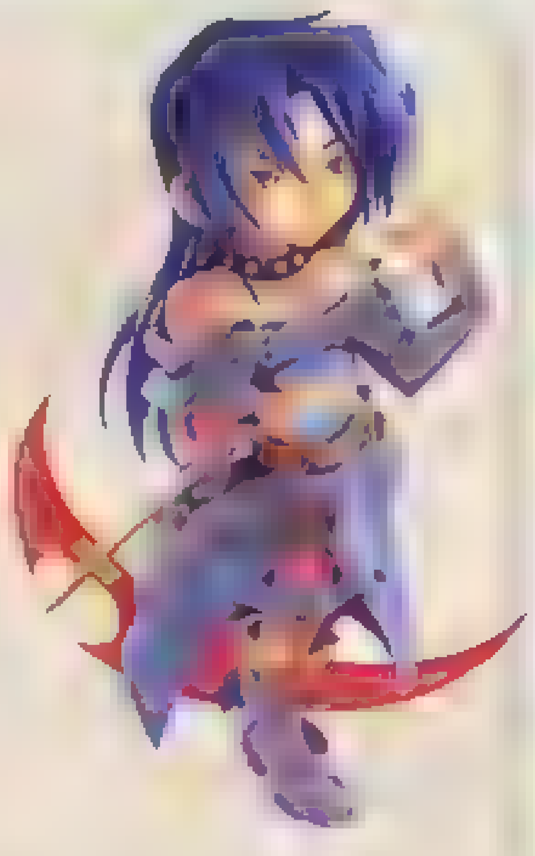
◆《最终幻想XII》终于发售了。在如此这般大作降临于编辑部之时，像吾等不玩RPG的人反而落得个清闲。坐在位置上伸长脖子看看CG动画，竖起耳朵听听大家对游戏的评论，倒也有趣。游戏本身就不谈了，仅从"外表"上来说，《最终幻想XII》拥有绝对诱人的脸蛋和身材。弄得我在看球赛时也禁不住在想，谁会是编辑部第一个通关的人呢？

◆终于把《绝望的主妇》第一季看完了。但看完之后反而觉得"应该把对该剧的美好印象一直留着罢了"，因为——第一季最后几集又落入了美式剧集的条条框框之中，留下大量悬念和一堆本来已经了结但却偏偏节外生枝的故事，让人觉得很不爽。虽然本剧的一大特色就是婆婆妈妈絮絮叨叨，但总得有个限度吧？

◆相对而言，《越狱》倒是一个很不错的剧集，越看越觉得精彩。虽然这样的题材很难让人相信该剧集会长久，而且刻意又拾起《X档案》玩剩下的"国家阴谋论"让人觉得有点未免太"小儿科"，不过我还是很想知道他们最后是怎么逃出去的……

◆《GOAL》(《一球成名》)是最近看得最爽的电影，向大家强烈推荐！

十六夜



☆再好吃的东西见天儿吃也有腻的时候，更别提那些原本就不怎么好吃的了……

☆《怪物猎人2》的要素实在是太多了，都登出来恐怕一本杂志就剩不下什么地方了……虽然已经能够预想到这次的表格会被不玩《MH》的读者骂，但十六夜相信绝对能帮上不少猎人的忙。

▲没有点百合知识，这图还真不一定能看懂~

☆在写这段文字的时候离《零0》发售只有4天了，4天！零0！4！0！(众人：快绑住他，别让他咬到人！)言归正传，有消息称游戏会对应4代和5代的记录，而对应的隐藏要素是出现XXXXX和XXX（没办法，下期就做攻略了……）。

泰坦

◇等了近5年的《FF XII》终于玩到，战斗系统实在是堪称完美，你更像是一个综观全局的统帅，而不需要像大部分RPG那样频繁地按菜单，选攻击，选敌人，确定；再按菜单，再选攻击，再选敌人，再确定……重复的体力活儿都由AI来做，而你要做的应该是AI做不到的事，比如战术安排、随机应变等等。我认为《FF XII》应该算是为RPG战斗方式树立了一个新的里程碑。剧情方面，一个小人物见证了一场大战争，没有强赋的感情和英雄行为，没有人可以改变力所不能及的事情，50个小时的攻关过程里，干干净净地讲述了一个厚重的故事。现在我真的要说，如此优秀的作品，以后玩不到怎么办？

◇本月终于下定决心出去租房了，交了数千元房租，最后还是咬牙买了一张日版《FF XII》(竟然比纱迦买的贵了10元RMB)，下半个月已经准备好吃馒头过活啦。

◇I need to follow my heart.

——李开复辞去微软全球副总裁职务时，在老板的办公室里开口的第一句话。

胜负师

Ⅰ对RPG有些生疏的胜负师被选定制作《FF XII》的攻略，让我备感荣幸，这将是我终生难忘的一次工作与游戏经历。请允许我将我的2006年3月称为"FF XII月"。

Ⅱ因为时间紧、任务急，在荣幸的同时我也应压力过大而心情沮丧，此时GF给予我很大的安慰与鼓励。其实做任何事，能够得到家人的理解与支持都是一种幸运与幸福。

Ⅲ胜负师的压力并非全部来自工作，因为自己这些天都忙着要搬家了。没想到布置一个小小的个人空间要花这么多心思，而且和工作的事儿又挤到一块去了，实在太折腾人了……

Ⅳ"Baby 不要再哭泣 这一幕多么熟悉 紧握着你的手彼此都舍不得分离 每一次想开口但不如保持安静 给我一分钟专心 好好欣赏你的美"[王力宏《KISS GOODBYE》]

邪魔天使

◆《FF12》果然是适合我的游戏，不说别的，光是里面那么多大叔就觉得值了，于是笑称这代为"大叔历险记12"。(^_^)

◆由于将全部时间都投入到《FF12》上面，对其他事物的关注自然少了很多，《恶魔之魂》也没看完，《VP》也还没拿到恪人之剑。唉，为什么一天不是48小时呢？

◆一朋友告诉我穿"洞察"的秘诀在于不要穿裤子、衬衣和腰带，结果我在邮箱处整理道具时一个矮人战士在我旁边站了好久，然后我那朋友喝了一声："小子，看够了吧，看爽了吧！"(－_－b)

◆《冬天快乐》是首不错的歌，节奏舒缓听着让人的心情平静，在浮躁的时候听听这首歌是个不错的选择。

猫太

◎《怪物猎人2》持续中毒中。现在猎人等级24。终于可以和日本玩家一起去讨伐古龙了。不过对于掉落率极低的"アルビノの中落ち"依然抱有相当大的怨念。

▲除了制作攻略外，印象中已经很少遇上一个花89小时去玩也依然乐在其中的游戏了。现在还是レイア套装，看来装备之路还远着呢！

◎最近看了《千里走单骑》。感觉这部电影确实很接近现实的生活，没有任何特效和武打镜头的渲染。对于经常沉浸于科幻的猫猫来说，这部电影确实颇有感触。

◎看来最近的游戏都喜欢向网络化模式发展，至少这次的《最终幻想XII》还是相当有网络游戏味道的。

多边形

□当大家都沉迷在《最终幻想XII》里面的时候，那小编寄语还有什么可说的呢？真没什么了，都在玩这个"史上最伟大的RPG"，没有玩的也在看，没有看的是因为玩累了在睡觉呢……

△CCTV-5里面某次采访宋世雄老师，宋老师一共解说了5届世界杯却没有一次亲临现场，他说这是他足球解说生涯里最大的遗憾。那么作为一个球迷看了4届（外加即将到来的德国世界杯就是5届了）也没有亲临现场算不算也是一种遗憾呢？希望2010年我能去现场看世界杯！

○翻看《新周刊》上"她世纪"，硕大一页"芙蓉姐姐"的S形照片煞是惹眼，莫名其妙地联想到近期猫扑的"虐猫事件"，再加上最著名的"非著名相声演员"郭德刚以及博客人气突破千万的老徐（静蕾），网络真正地已经开始大众化了么？

× something big will be accomplished...

星夜

★PS3果然"如约"延期到11月了，不过月产量100万台、全球同步上市的消息还是让人十分意外。看来今年年末的次世代之战真是非常热闹啊！

★每天骑单车上下班的感觉真不错。从住处到编辑部的路上有一座环境清幽的小山。山脚下的一大片草坪上种着一些小树，每次经过都会闻到淡淡的芳香。早晨会看到有人在草坪上背书，偶尔还会从草丛中窜出一只小狗。突然觉得像是回到了每天骑车上学的中学时代。

★最难吃的炒鸡蛋：由于有了家里的爱心小便当，就再也没到公司楼下吃过烧烤，遂屡次被D·S怒斥不已。可怜的是，最近一段时间要吃点心就只能吃卷卷心，要么就自己下厨。一日饥肠辘辘之下，决定大显身手，做最拿手的炒鸡蛋。孰料大败而归，其味咸中带苦，令人反胃不已，饥饿之感顿时烟消云散……

卡伦

●前几天趁着周末去了北京一趟见GF，但最失败的是把PSP版《女神侧身像》也一并带过去了。GF对这个游戏可以说是爱不释手，结果浪费了许多大好时光呀。直到现在，我还经常能收到类似于"上级配列变换宝珠在哪里拿呀"、"想要进入A结局第五章应该注意些什么啊"、"这个宝物需不需要献给奥丁呀"之类的短信……

◆在这里郑重向喜欢奇幻文学的朋友推荐一下乔治R.R.马丁的奇幻巨著《冰与火之歌》，这算是近几年来卡伦看过的最好的奇幻小说之一了，无论是整体构架、描述手法还是剧情文笔都堪称一流水准。中文版不久前刚刚出了第二卷，据说第三卷不久后就将推出。看来，这次卡伦又要长期追下去了。

纱迦

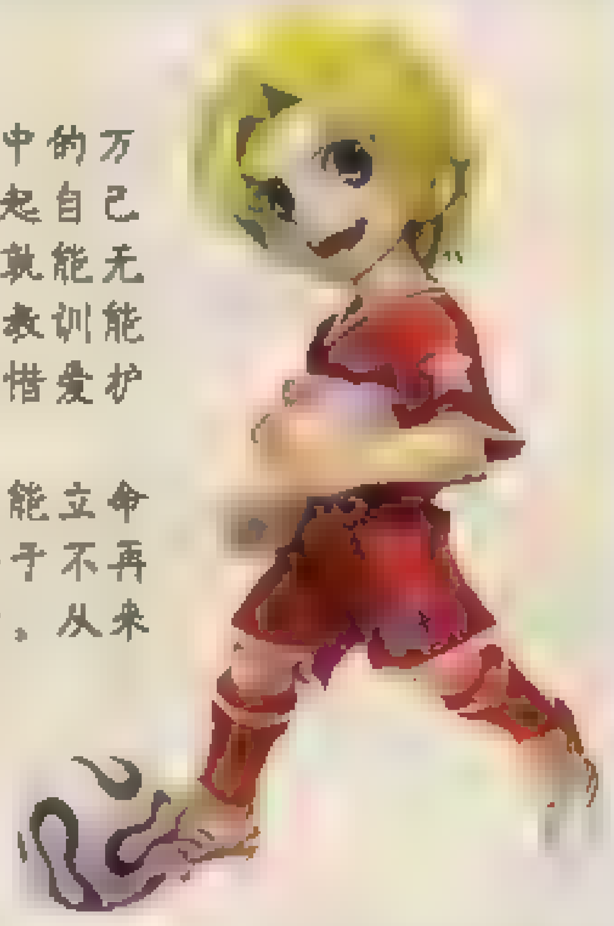
☆如果不是有《最终幻想XII》，我应该还在玩NDS的《迷失蔚蓝》吧！老实说二三月有不少优秀作品，不过我《王国之心II》都还没碰呢……

☆《灵魂能力III》街机即将上市，可惜自己是玩不到了。编辑们"怨念"的街机游戏还真不少，眼下《VR战士5》也要出了。看来我们要联名上书申请再买台街机了……

☆因有其他攻略研究任务，《最终幻想XII》缓慢进行中。目前进度仅到港町，任务完成度不足1/3，下期又有《真·三国无双4 帝国》，啊……

☆这期做完之后有事要赶回家乡一趟，为此刚刚打听了一下家乡的天气。家人答曰：和你今年过年时在这边穿的一样就可以了……

阿遂



1.从小到大的好朋友前几天发生了车祸，不幸中的万幸是人没有受伤。他感到非常地愧疚，主要是对不起自己的父母，这几天我都在不断地安慰他。人非圣贤，孰能无过，但关键的是不要在同一个地方跌倒。希望这个教训能够让他刻骨铭心，同时也希望所有的读者朋友要珍惜爱护自己。活着，从来就不是一个人的事。

2.我们中国人讲究安身立命，所谓不安身又怎能立命呢？置业、婚姻、养育，所谓的人生三道坎。我终于不再彷徨、不再犹豫，勇敢地肩负起自己的责任。活着，从来就不是一个人的事。

▲GRAZIE A TUTTI, NESSUNO ESCLUSO.（中文：感谢每一个人）

★相对于始终处于光环下的马尔蒂尼，或许并没有多少人留意到同一时期的米兰旗手之一——阿尔贝蒂尼。坚韧、冷静、务实、低调，所谓的球如其人在阿尔贝蒂尼的身上得到了完美的诠释。但是天意难料、造化弄人，是否足球已经不再需要忠心耿耿的老臣？在这个商业机器轰鸣前进的声浪中，我只能无奈地徒叹："活着，从来就不是一个人的事。"

雨滴

※CCTV-8最近挺厚道，终于把那个广告了N久的《七剑下天山》播了，除此之外还有《白色巨塔》，不过两个电视剧最近都没时间看啊……

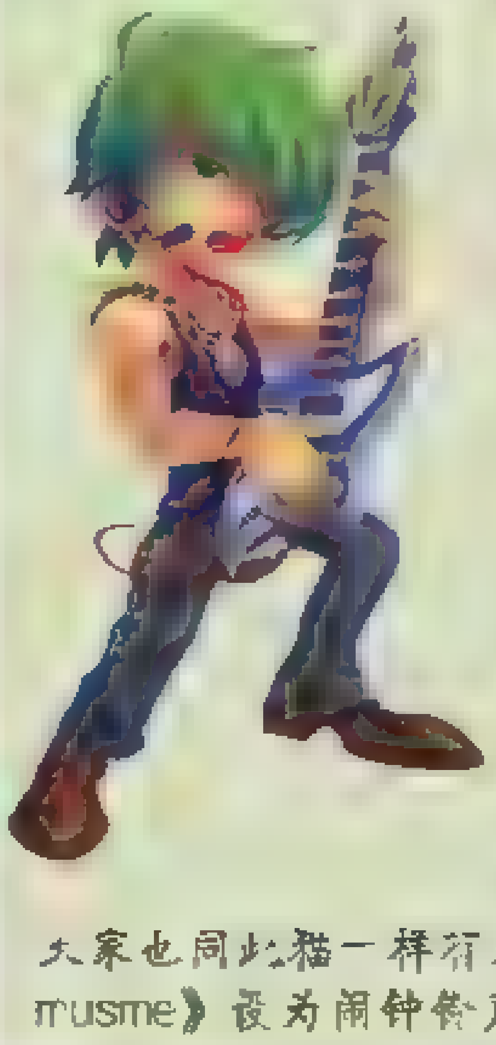
※慕名欣赏了几集央视版的《神雕侠侣》，除了感叹"果然是大制作，风景拍得真漂亮"外，居然啥感觉都没有……反而是被朋友推荐的一部美国电视剧《豪斯医生》吸引了注意。

▲这部医院题材的电视剧可是获得了有"电视界奥斯卡"之称的2005年第57届艾美奖"剧情类剧集最佳编剧"奖。

※自从知道《.hack//G.U》的主角是樱井孝宏配音后，对这个游戏的期待值又上升了一个高度，雨滴可是自《.hack//SIGN》以来一直追着这个系列啊，不知道这次"THE WORLD"的世界里又将发生什么故事……

※最近写文章一直在听元千岁的《春のかたみ》，很喜欢这种偏向古典味的曲风，加上千岁大人很有穿透力的嗓音绝对是天籁。

D·S



★如果说这个世界上最痛苦的事情是玩不到《FF XII》的话，那么更痛苦的事情莫过于身旁有一群人大呼小叫地在FF的世界里肆意砍杀怪物而自己却不得不把盘放在一边专心工作，而且还要时刻担心遭到剧透……怨le MAX！ — —#

▲《Morning musme》是近期在《DJ MAX》中最拿手的曲目— —+

●近期口头禅：拉丝特，肚子饿了……

◆"每天准时到来的早晨 平常的一天又要开始 太阳到底为了谁天天升起 我的背紧贴着床 我的身体不听话 但我必须要起床……"（感谢韩语达人郑哥友情翻译）如果大家也同此猫一样有着赖床习惯的话，不妨也把这首风格轻松愉快的《Morning musme》设为闹钟铃声吧：）

www.plumbook.c

游戏立方 GAME³

Vol:098

客座主持：胜负师 Email:Game3@ucg.com.cn

游戏立方的读者朋友们，我想死你们啦！这次的立方内容颇为丰富，除了“多边共享”等常驻栏目外，还会介绍1.5版PSP近期游戏破解的详细情况。（PSP玩家醒目！）在其他各版块中，猫太将为各位献上《幻想水浒传Ⅴ》的“秘密花园”，看看发售前公布的由众多画师绘制的“官方同人画”。因为与小邪合力制作《FFXII》的攻略，所以本次“幻之炼金坊”暂停一期。至于深受好评的人气栏目“名作殿堂”会再度复出，为各位点评分量十足的超级名作《女神侧身像》！PSP版热卖中，而PS2版蓄势待发，对于“《女神》系列”大家可要多多关注了。

多边共享区

ENTER THE GAME

哆啦A梦限定版DS公布！

SEGA近日宣布将针对NDS卡片RPG《哆啦A梦 野比太的恐龙2006》实行赠送限定版NDS“哆啦DS”的抽奖活动。“哆啦DS”是印有原创哆啦A梦图案的NDS，虽然它并不是改良版的NDS Lite，但是对于众多的哆啦A梦FANS来说仍然极具收藏价值。在这次促销活动中，SEGA将从购买《哆啦A梦 野比太的恐龙2006》游戏并邮回官方明信片（游戏内附）的玩家中抽选100名幸运儿赠送这款特制NDS主机。看来对于FANS们而言，金钱与运气同样是不可或缺的要素啊！**[多边形 提供]**

机战主题GBM面板

2005年9月GBM和《机战J》先后发售，Nintendo与Banpresto共同举办了一个活动。只要购买了GBM和《机战J》，并将这两个产品登录到Nintendo Club即可参加抽奖，有机会获得20000个机战主题的GBM面板一个。

实际发出的礼品并非一个单独的面板，而是一个逼真的GBM模型。模型的做工极为精致，除了卡槽里面没有簧片以外，其余皆和普通GBM一样，甚至连充电器接口都有！此模型机还有一个塑料外包装壳，可以像相框一样支起来，以供陈列之用。**[阿修罗 提供]**

买椟还珠？“FFXII”再推周边

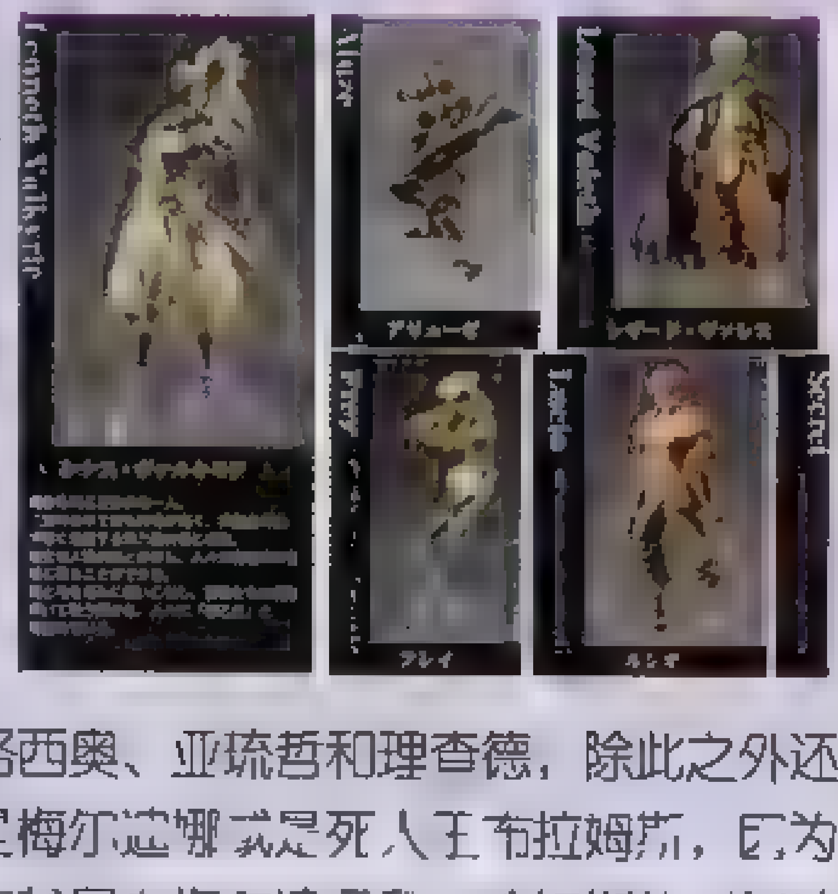
随着《最终幻想XII》发售日的临近，各种周边产品已经开始陆续出现。续之前推出、以游戏中经典回复剂POTION同名的运动型饮料“FINAL FANTASY XII POTION”推出之后，今日又推出了一款装饰性周边“金の针”。

“金の针”同样也是“《FF》系列”经典道具之一，游戏中的作用是解除角色的石化状态。总共推出6种款式，而每盒除了随机有一种“金の针”外还会附加一款“FINAL FANTASY XII Art Museum Card”（共27种，依然是随机……）。与“POTION”相比，“金の针”显然更针对FANS群，难怪不少人看到后都表示“与内里所装的东西相比，制作华丽的外盒更加吸引人。”**[十六夜 提供]**

手柄造型另类耳坠

对于喜欢玩游戏的MM来说送什么样的礼物最有新意？PSP？NDS？这些东西绝对没有我今天要为大家推荐的这件有创意。在这里我们为大家推荐一款新颖的次世代主机手柄造型的耳坠。这款耳坠造型十分小巧，做工也很精致，别看它又轻又薄，可是采用了抗变形材料加工出来的，质量绝对有保证！每对耳坠售价5美元，同时还有纯黑色的，以满足不同消费者的需求。怎么样？是不是准备给自己的GF送上一对，肯定可以讨得她的欢心。**[levelup.cn 提供]**

女神FANS醒目



喜欢《女神侧身像》的玩家可要注意了！3月玩到了《蕾娜斯》，6月可以玩《西尔梅娅》，那么在7月，为了响应这股“女神热潮”，tri-Ace将推出一套《女神侧身像 蕾娜斯》的模型。这套模型的人物高度并不是太高，大约在十几厘米，属于PVC涂装完成品，颜色除了全彩的以外还有可能有一些专色，比如灰色（自己去涂装）和金色。这套模型的人物包括蕾娜斯、芙蕾、路西奥、亚琉哲和理查德，除此之外还有一位隐藏人物还未公布，小邪猜测是梅尔迪娜或是死人王布拉姆斯，因为公布的这几位都是主要角色，而剩下的就只有梅尔迪娜和布拉姆斯的可能性最大了。当然，不排除tri-Ace反常规的可能性……**[邪魔天使 提供]**

你所不知道的《生化危机》

最近为了要迎接《生化危机》十周年的到来，卡伦查阅了大量官方资料，并在其中发现了不少有趣的东西，在这里挑几条人物和剧情方面的设定资料说一下吧，相信对于大部分人来说都是新鲜的东西。

1.里昂为什么会迟到？

里昂·S·肯尼迪是主动要求调到浣熊市警署的，而原因就是他对于最近发生在浣熊市的一系列怪异杀人事件感兴趣。可当游戏中里昂抵达浣熊市时，已经比他的原来预定时间晚了好几个小时，而理由则是——在转任前夜，里昂与恋人分手了，郁闷的他借酒消愁喝得大醉，因此才会比预定时间晚抵达了浣熊市。

2.U.B.C.S.队员的原本身分

U.B.C.S.是安布雷拉的私有军队，其中的队员大都是犯下重罪甚至死罪的军人，安布雷拉正是以“免罪”为条件让这些人为自己效力的。在《生化危机3》登场的几位主要U.B.C.S.队员中，卡罗斯·奥利维拉是南美某国反政府游击队成员；米歇尔·维克多过去曾在前苏联KGB(克格勃)任职，当苏联解体后，米歇尔加入了妻子所属的游击队，为了少数民族的独立进行了多次恐怖行动；尼古拉·基诺瓦夫是前苏联特殊部队成员，冷战期间曾执行过多次暗杀世界各地知名人士的任务。

3.罗德里格前往地下墓地的理由

在《生化危机 代号：维罗尼卡》中，克里斯在来到洛克福特岛后遇见的第一个人便是罗德里格。那么，罗德里格为什么要从刑务所来到地下墓地呢？实际上，洛克福特岛是罗德里格的故乡，数年前安布雷拉强占了这个岛屿，并且将所有村子都付之一炬。无家可归的罗德里格只得选择成为了安布雷拉护送队的一员。当用克莱尔找到的止血剂将血止住后，罗德里格来到了地下墓地，想要与长眠在这里的家人——罗伯特和玛丽亚在另一个世界相遇。万念俱灰的他本想静静地死去，可是突然从地下冒出的沙虫却一口将其吞入了肚中。虽然克里斯立即杀死了沙虫，但身负重伤的罗德里格此时也已奄奄一息，不久之后便咽下了最后一口气。

4.几个未采用的设定

(1)尼古拉和米歇尔在原设定中是亲生兄弟。

(2)阿莱克西亚的原定名其实是“希露妲”，阿尔弗雷德的原定名是“希尔伯特”，而亚西福特家族的原定名则是“库尔加家族”。

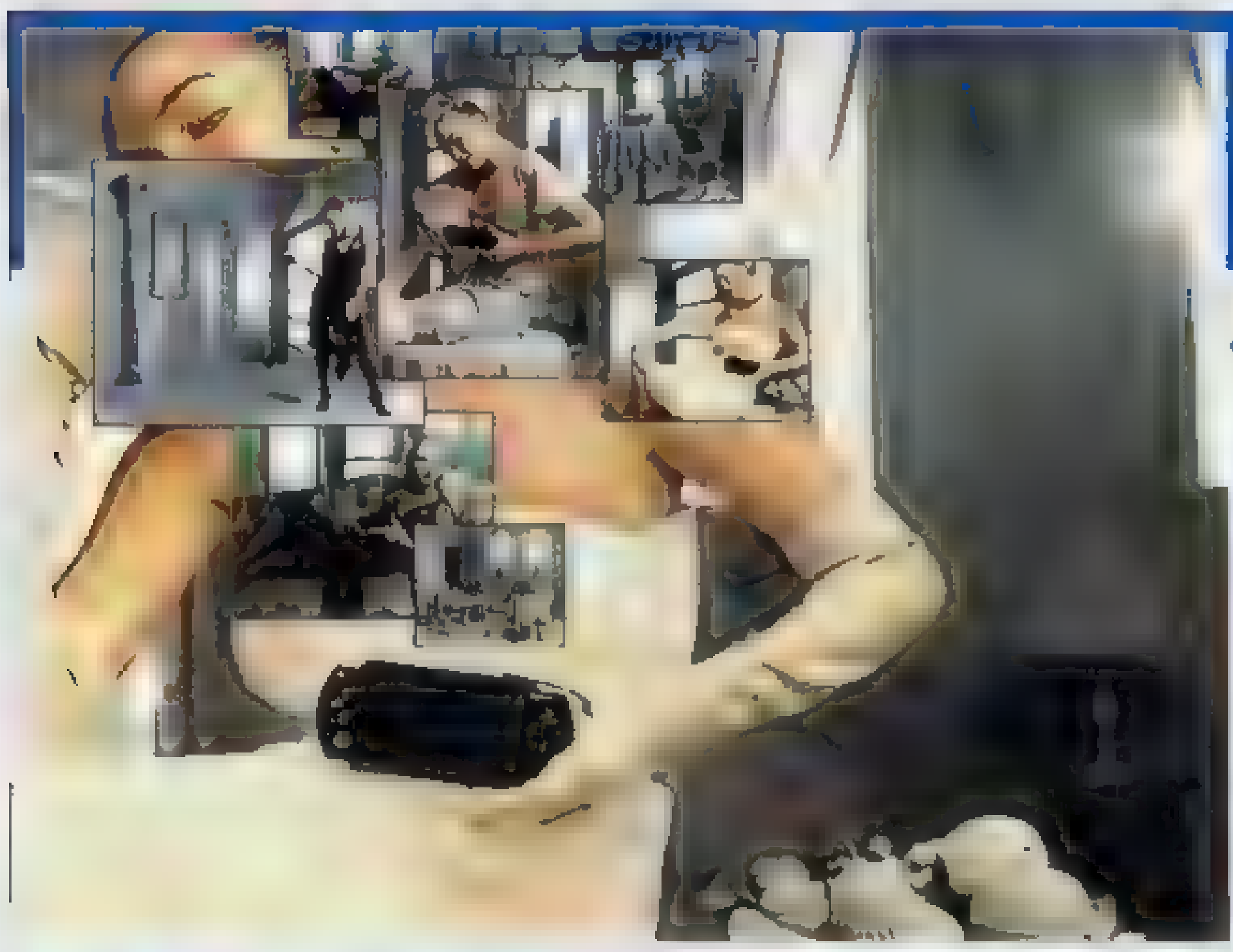
(3)威廉的妻子安耐特也被G病毒感染而变成了怪物。

(4)在二代中曾设计过两个中BOSS——巨型蜥蜴和巨型毛虫，但最终都没有采用。之后工作人员以这两个设计稿为原型分别设计出了三代中的大水蛭以及《维罗尼卡》中的沙虫。[卡伦 提供]

可能是世界上最酷的鼠标！

世界著名设计公司Artle-bedev在去年公布了一款箭头形状的创意鼠标——“Mus2”，而这款鼠标终于在近日得到了量产。

Mus2使用两节七号电池，控制范围约两米，定位精度达到800dpi，支持Windows/Mac OS X。真的难以想象将这样一款风格奇特的鼠标握在手里究竟是什么感觉，不过惟一能够肯定的是，使用它的人一定会成为整个办公室的焦点。[D·S 提供]



PSP最新DIY指南

——1.50版主机破解再动

文 UP TEAM/ztpkiller

世事难预料，前不久我们还在“多边共享区”的文章里提到PSP遭遇长期的破解瓶颈，然而时间间隔没到一个月——也就是今年的2月末，PSP玩家便迎来了新一轮的游戏破解狂潮。这次破解的巨大突破主要体现在：原来只能在2.0版或2.0以上版本主机运行的游戏，DUMP出ISO(游戏镜像)后，可以在1.50版本的PSP上完美运行。而以上的技术支持就是国外MPH破解小组的骄傲之作——MPH。MPH的出现标志着PSP长达半年以久的破解瓶颈彻底被打破。随着新DUMP出的ISO接二连三地完美运行，PSP忠实棒友终于可以拿出尘封已久的小P，继续进行游戏之旅了！(相关软件会在文末提供LEVELUP下载链接)

什么是MPH?

MPH的全称为MPHGAMELOADER。这个自制程序在短短的一周时间内，给了玩家两次惊喜。首先是在拥有任意UMD引导的前提下与UMDEMULATOR0.8C配合使用，实现大部分2.0游戏的运行。其次则是MPHGAMELOADER与DEVHOOKLOADER(后来证明就是原来的DEVHOOK0.22)的整合使用实现游戏的免UMD引导。

软件安装设置与使用

方法一：MPHGAMELOADER+UMDEMULATOR0.8C

(任意UMD引导、游戏、电影均可)

1.MPHGAMELOADER的安装：

(1)把文件夹1里的mphgameloader文件夹放置到记忆棒根目录下。

(2)把文件夹2里的MPHGAMELOADER和MPHGAMELOADER%两个文件夹放置到PSP\GAME路径下。

2.UMDEMULATOR0.8C的安装：

(1)把文件夹3里的umdemulator文件夹放置到记忆棒根目录下。

(2)把文件夹4里的UMDEMULATOR和JMDE-MULATOR%两个文件夹放置到PSP\GAME路径下。

3.在记忆棒根目录下建立ISO文件夹，里面放置想要玩的游戏镜像。(具体放置位置见右图)

运行方法(前提是碟舱内有UMD)：

1.先运行UMDEMULATOR 0.8C，然后把iso emulation mode设置为“system menu” 选择指向要玩的游戏镜像，按“×”键退出到HOME页面。

2.运行MPHGAMELOADER，开始游戏。

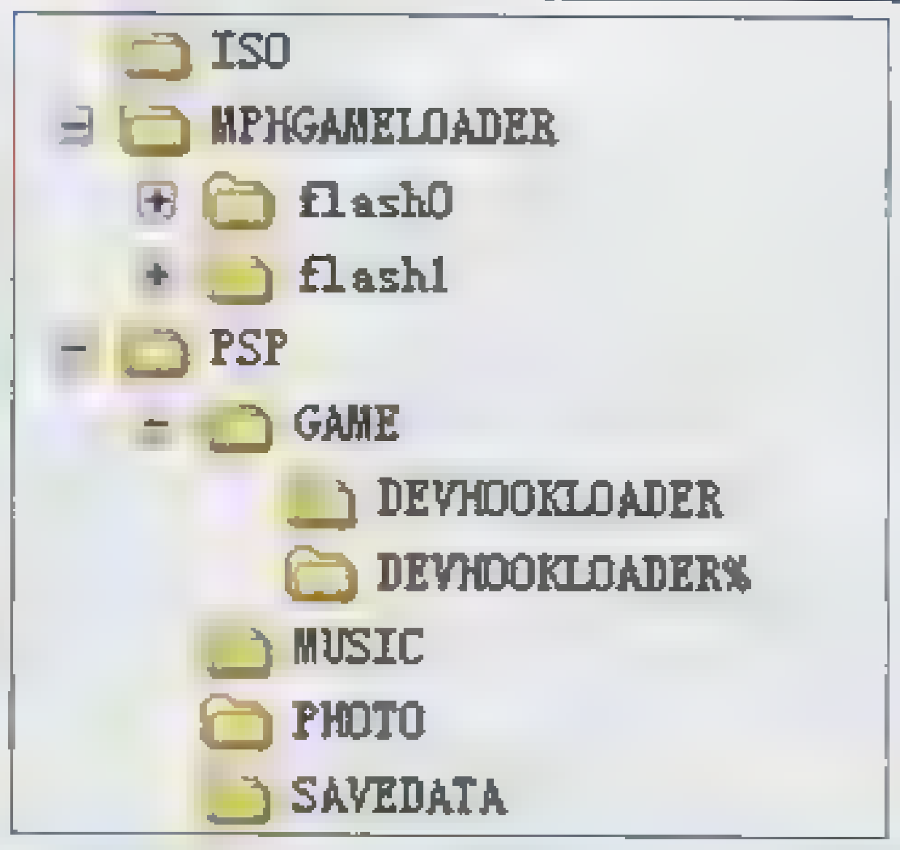
方法二：MPHGAMELOADER与DEVHOOKLOADER的整合使用

1.在记忆棒根目录下建立MPHGAMELOADER文件夹，把flash0、flash1两文件夹、EBOOT.PBP、mphloader.prx两文件放置到里面。

2.把DEVHOOKLOADER和DEVHOOKLOADER%文件夹放置到PSP\GAME路径下。

3.在记忆棒根目录下建立ISO文件夹，里面放置想要玩的游戏镜像。(具体放置位置见右图)

运行方法：直接使用DEVHOOKLOADER，开始游戏。



方法三：方法一和二的混合用法

简单来说就是在方法二的基础上再加入UMDEMULATOR0.8C，UMDEMULATOR0.8C的安装路径参考方法一中UMDEMULATOR0.8C的安装。这样做的原因是某些游戏必须用这样的引导才能完美存档、运行。

1.先运行UMDEMULATOR0.8C，然后把iso emulation mode设置为“system menu”，选择要玩的游戏，按“×”键退出到HOME页面。

2.运行DEVHOOKLOADER，开始游戏。

ISO的相关知识

OK，软件安装和使用方法已经介绍完毕，之后就是ISO的放入了。

这里首先要说明一下ISO的两种类型，第一种是“CLEAR ISO”，它是原版的ISO，没有经过修改；第二种则是“DECRYPT ISO”，它是破解修改过的ISO，游戏内容没有删减，只是游戏中BOOT.BIN、PRX文件被替换(必须替换后才能引导)。所以大家下载的时候尽量下载破解修改过的ISO，这样可以免去不少麻烦。但有些时候网络上只有CLEAR ISO，这时该怎么办呢？下面就让我来介绍一下如何制作DECRYPT ISO。(相对麻烦一些，建议动手能力弱的同学不要尝试，还是等待破解修改过的ISO出现后再下载吧)

制作步骤

首先要有ISO管理软件(推荐ULTRAISO)和DECRYPT软件。

1.用ISO管理软件打开要DECRYPT的ISO，将PSP_GAME\SYSDIR里的EBOOT.BIN文件提取出来。

2.在记忆棒根目录下建立ENC文件夹，并把刚才提取的EBOOT.BIN文件放到里面。

3.将下载的DECRYPT解压缩，把DECRYPT和DECRYPT%两个文件夹放置到PSP\GAME路径下。

4.运行DECRYPT程序，这时候机器会自行解码，此时会在记忆棒根目录下自动生成一个DEC文件夹，解码完成后里面生成一个EBOOT.BIN文件，然后把文件改名为BOOT.BIN。

5.将上一步得到的BOOT.BIN放到ISO\PSP_GAME\SYSDIR里覆盖原BOOT.BIN文件。

6.用ISO管理软件解开1.5或1.5以前版本的ISO，找到PSP_GAME\USRDIR\kmodule或module或modules里面的libatrac3plus.prx和mpeg.prx文件替换要DECRYPT的ISO里的同路径同名文件。

7.重新将ISO打包，得到的新ISO就是DECRYPT ISO。

破解软件阵容

注意：关于破解软件的选择，建议有UMD的同学使用方法一，没有UMD的同学使用方法二。总体来说，方法一可运行的游戏比方法二要多一些。

目前主要破解游戏列表

1.方法一、二都可以运行的游戏(CLEAR ISO、DECRYPT ISO均可)

《激·战国无双》
《打工地狱2000》
《大战略》
《三国志VI中文版》
《女神侧身像 蕾娜斯》
《英雄传说3 海之槛歌》
《电车GO！中央线》
《龙争花开》
《龙珠Z 真武道会》
《智能执照》
《新旧洛克人》
《信长之野望 将星录》
《噗哟噗哟2》
《机关》
《反乱猎人X》
《滚滚变色龙》

2.方法一、二都可以运行的游戏(但必须是DECRYPT ISO)

《古惑狼赛车》
《世界扑克牌比赛2》
《幻想水浒传1+2》
《吃豆人3》
《剑舞者中文版》
《海豹突击队》
《伊苏6 纳比斯汀的方舟》
《VR网球》
《喷气机构》
《EXIT》
《潜龙谍影ACID2》

3.方法一、三都可以运行的游戏

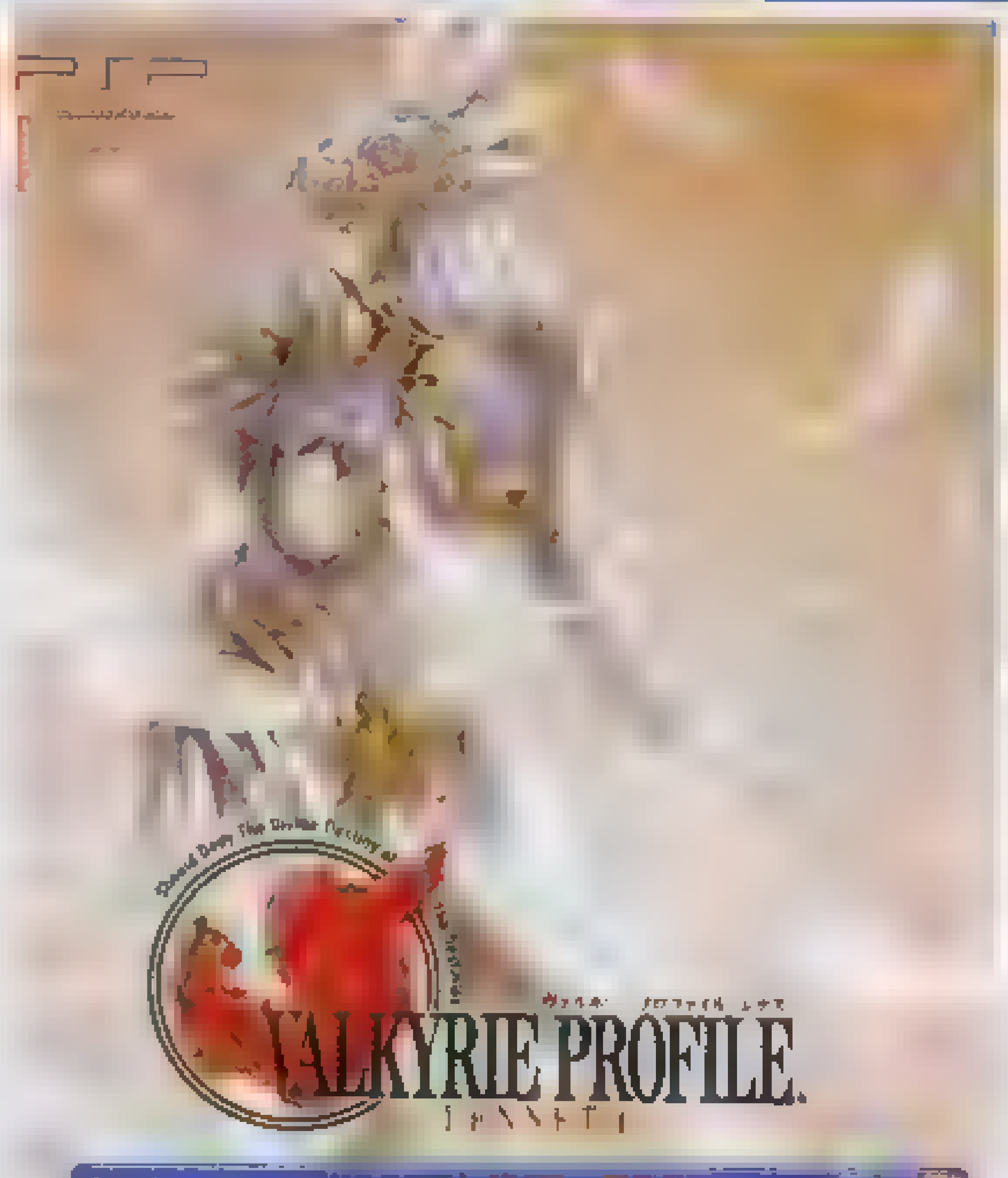
《剑舞者》
《恶魔召唤师》

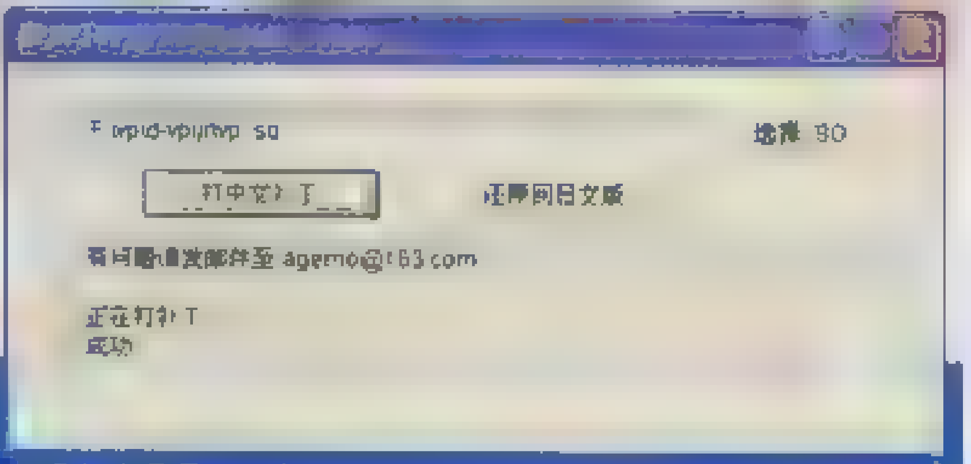
4.只有方法一可以运行的游戏

《横行霸道 自由城故事》
《超级机器人大战MX》
《BLOOD 最后的吸血鬼》
《流行之神》

相关软件链接

在这里给大家提供相关的四款软件下载链接，此外还有近期PSP大作《女神侧身像 蕾娜斯》的中文汉化补丁。此次的中文补丁是基于PS版补丁制作的，所以汉化素质很高，有兴趣的读者不妨试试。补丁打包方法如下：解压缩VP patch v1.00后，运行里面的vp_patch程序，选择好VP ISO的路径，点击“打中文补丁”。当右图的对话框出现“成功”字样的时候表明补丁已经打好，如果以后想体验原汁原味的游戏，还可以点击“还原回日文版”进行还原。





相关软件下载链接

MPHGAMELOADER+UMDEMULATOR0.8C
http://vista.levelup.cn/editorsftp/zipkiller/UCG/MPHGAMELOADER+UMDEMULATOR0.8C.rar
MPHGAMELOADER+DEVHOOKLOADER
http://vista.levelup.cn/editorsftp/zipkiller/UCG/MPHGAMELOADER+DEVHOOKLOADER.rar
ULTRAISO
http://vista.levelup.cn/editorsftp/zipkiller/UCG/ULTRAISO.rar
DECRYPT
http://vista.levelup.cn/editorsftp/zipkiller/UCG/DECRYPT.rar
VP patch v1.00(女神侧身像 蕾娜斯的中文汉化补丁)
http://vista.levelup.cn/editorsftp/zipkiller/UCG/VP patch v1.00.rar

UCG的小编们你们好，为了迎接《FFXII》的到来，我特地从朋友那里借来了《FFX》，我有一个问题，我在通关以后看完精彩的结局动画后，出现了"THE END"的标志。之后……就什么都没有了。我等了很久，还是什么都没发生。据我所知，像这种RPG通关后都应该可以做个通关存档吧？可是《FFX》为什么没有提示存档呢？我是想通关以后再去拿剩下的七种武器等隐藏要素的，可现在该怎么办呀？请求帮助，最后祝UCG越办越好！还有如果我想寄给你们一些我写文章还有其他的意见的话应该寄到哪个邮箱里？【天津 BiB】

胜负师 不光是《FFX》，从"《FF》系列"第1作到第9作，当你看完STAFF，看到THE END或是FIN的字样后，都不能存通关档，系列中只有《FFX-2》这个外传才是例外，至于。如果你要集齐各种隐藏要素，那么就不要进入最终迷宫——进去了也请先退出来——然后拿上攻略，坐上飞空艇，周游世界吧！至于投稿请发至tt@ucg.com.cn 对UCG的意见和建议请发至ucg@ucg.com.cn，关于游戏的疑难杂症自然就要发到game3@ucg.com.cn 可别搞错了哦！

胜负师，你好！我按照UCG148期游戏立方介绍的方法上了《DJMAX》的官方网站，但按下GMAESTART圆盘后不能下载游戏，这是为什么？请尽快回复我。【曾伟健】

胜负师 由于你说得比较含糊，我并不知道你是否已经按照上期所说的提示步骤成功注册了，又有否在官网上登陆，没有做到以上两点自然是无法下载游戏的。还有就是日服的速度并不算快，所以在下载客户端时需要比较长的反应时间，你可以点击圆盘后就做别的事，不必在那里干等。还有一个问题也请注意一下，我有个朋友是先下载客户端，然后才注册的，但在点击圆盘后又下载了一遍客户端，白白浪费了一些时间。我也试了一次，也是这样，但小胜不才，不知如何解决这一问题，所以在还是请各位玩家先注册，再下载为好。

胜哥，您好！又来麻烦您了。小弟最近想入手掌机一台，最初的理由是为了学习英语。现在有几点困惑，希望您能指点指点。①听说NDS和PSP都要出后续版本了，现在买是不是有点不划算？后续版本什么时候出来？可能要多少钱？②两款机器上都有学习英语的游戏，准确地说是软件，哪一款好呢？PSP上的好像还能学其他语言是吗？③其实个人还是比较偏向PSP的，但看到很多文章都写什么PSP不行了，NDS好啊什么的，希望胜哥能给我一个比较客观的回答，代表所有的穷人谢谢您了！【王双顺】

胜负师 ①道听途听害死人哪！NDS和PSP推出时间都不算长，怎么可能这么快就更新换代呢？如果真说有新版本，大概也就是上期介绍的DSL吧，但那也只是NDS的改良版，所以这方面你并不需要担心。②以学英语为目的买掌机的想法倒是挺有新意的，部分玩家可以"借鉴"一下，呵呵。说到英语软件，NDS上的《英语菜鸟的成人DS训练》不错，不过那是针对日本人学英语设计的，所以还是PSP的《TALKMAN》好些，提供了中、日、韩、英四国语言的数万句常用语的互译，但就实用度来说并不理想。所以想靠掌机来学外语，效果可能还不如"好G☆"什么的呢！③部分玩家对于PSP的悲观论调主要因为PSP软件一直处于弱势，没有得到大作或是热销作品的支持，当然这方面相信索尼会不断加强的。如果你更多的是考虑PSP的扩展功能，那并不需要有太多的犹豫，该出手时就出手吧。

小卖部科普小教室2

胜哥好，胜哥吉祥：小弟我对您佩服万分！小弟不才，麻烦胜开金口指点一二：①高达模型分什么种类，区别这在哪里？手办也分种类吗？②常常在动画信息里会看到OVA版和剧场版，请问OVA版和剧场版是什么意思？它们的区别是什么？请胜哥抽空帮小弟一把，小弟将十万分感激，我也会以超越胜哥为目标努力的！【7.62mm的蛇】

胜负师 超越也别拿我当目标啊，呵呵！李连杰说得好，"我们要超越的也许只是我们自己！"言归正传，今天的问题比较专业，所以我特地请来优秀的(兼职)动漫课程讲师阿修罗为您解答。

阿修罗 ①高达塑料模型英文全称Gundam Plastic Model，按照日文习惯通常简称为"gunpla"，读作"钢普拉"。高达模型都是由Bandai出品的，通常按照模型的比例将其分为1/144的HG(High Grade)、1/100的MG(Master Grade)以及1/60的PG(Perfect Grade)。从HG到PG，不仅模型比例越来越大，在内部结构的设计上也越来越复杂，对于玩家组装模型的技术要求也越来越高，当然价格也就……除了上述分类外，还有Q版的SD高达BB战士系列，一些没有纳入正规分类的非规格品(比例较大内部结构却比同比例正规分类作品简单)。相关的模型信息都可以在钢普拉的官方网站查到："ttp://www.gundam.channel.or.jp/goods/pramodel/"手办的制造商比较分散，通常没有钢普拉那样严格的分类制度。相关的内容大家只要经常关注十六夜主持的"模型地带"应该就会逐渐了解的。②OVA(Original Video Animation)，或OAV(Original Animation Video)指的是不在电视台和电影院放映、单独发行的动画作品。由于是单独发售的商品，所以OVA的素质通常都要比TV版动画高很多，这包括了剧本的编写、作画的细致程度等多方面要素。(其尺度也会比TV版宽松一些)OVA大部分都不会太长，通常都在1集到十几集之间，每集约25分钟。而且都是每隔几个月才会推出一到两集的，这样才能够保证充分的制作时间。部分OVA的发售时间甚至跨越了数年的时间。早期OVA多以录像带或LD的形式出现，近几年来出现了DVD形式的OVA，当然，这需要和剧场版动画的DVD区分开来。所谓"剧场版动画"是指为在电影院播放而制作的动画作品，这类作品的制作成本与人力投入都远高于OVA和TV版动画，画工及上色的精细程度、动作的流畅度等方面，都可以明显地看出与前两者的差别。通常一部剧场版动画是90分钟，但并不固定。现如今，只要的受欢迎的TV动画，通常都会推出相应的剧场版，但在剧情和人物方面，一般都会和原来的TV版有所差异，甚至只保留故事背景或主要角色。话说回来了，要吸引FANS走进电影院，出点奇招也是很正常的。

特别推荐

胜负师好！你在上期UCG上推荐了《DJMAX》这款音乐游戏，其实我也是同好。我想告诉你和其他同好，如果只是为了玩这款游戏而去上韩服或日服，其实没什么必要。因为国内已开发出了一款名为O2MANIA的模拟器，只要有电脑，不管上没上网，歌曲是不是免费的，都可以想玩就玩。O2MANIA已经推出一段时间了，最初是为了在单机模拟网络音乐游戏《O2JAM》(国内代理名为"劲乐团")而诞生的，后期不断更新，(最新版本1.3.0测试版)已经能够支持《O2JAM》、《DJMAX》、《BMS》以及《VOS》格式的音乐游戏文件了，而且能够分类整理，添加收藏夹，使用方便。

在游戏方面，与网络版的主要不同点有：①不用上网；②即时调节速度，随时暂停，可以关闭死亡模式，血空了亦不会结束游戏；③可以设定入点出点分段反复练习；④可以玩收费歌曲(《DJMAX》需要PT文件支持，不过现在的PT文件已经很全了)；⑤可以由电脑自动按键，欣赏音乐，还可以关闭整个游戏界面，来观看《DJMAX》的背景动画；⑥支持皮肤更换，甚至可以自己轻松DIY。《O2MANIA》的特点还有很多，就看胜哥自己发现了。现在来说它的缺点：硬件优化不足，有时会有少许延迟，不过不影响游戏，《DJMAX》需要PT文件支持，这个有些麻烦，不过O2MANIA论坛中有人提供了PT文件包，下一个就几乎能玩所有歌了。总之，我向胜哥及音乐游戏同好强烈推荐这款软件，希望各位早日成为DJ达人！O2MANIA的网站是：www.o2mania.com，上面提供了O2MANIA软件、歌曲和一些周边下载，并有详细使用说明。【阿漏】

胜负师 不好意思，自己在模拟领域有些孤陋寡闻了，并不知道原来想玩《DJMAX》并不需要向上次介绍中的那么麻烦，看来还要加强学习。当然O2MANIA无法感受网络版的一些独有乐趣，无法满足对于这方面有特别要求的玩家。感谢阿漏同学为大家推荐这款软件，还有就是你在本期游戏光环VCD中制作的那段UCG圣斗士小动画很有趣，期待你的下一个作品。

栏目主持：邪魔天使

邪魔院

体会异国文化的魅力

闲聊日语

作者：张宏

打电话的小学问

如果你有条件，比如你在外贸公司工作，经常能接日本人的电话，你可以做这样一个小实验：电话铃响了你拿起话筒，那个日本人说“もしもし”（喂），你回答“はい”（是的），那个日本人说“こちら、三菱重工の前田ですが。”（我是三菱重工的前田）。说到这里，你不出声，稍等片刻，那个日本人就会再次说“もしもし”，你再次回答“はい”，那个日本人再次说“こちら、三菱重工の前田ですが。”如果你仍然不出声，这几句话说不定他还要重复一次。笔者发现，没有接触过日本人或者与日本人接触少的中国人都遇见过这个问题。我问他们这是为什么？他们一般说：这是因为日本人说话太罗嗦。但笔者认为这种想法不对，你要是真这样想可就犯大错了，可能影响到你今后同日本人的交往。与世界其他国家的人相比，日本人打电话时特别希望在通话过程中不断获得对方的响应。什么叫做“不断获得对方的响应”呢？简单地说就是只要那个日本人的讲话语气稍有停顿，你就应当马上说一声“はい”，这并不表示你赞同他的每句话，只表示你此时此刻正在听他讲，让他有一种被倾听、被理解、被尊重的感觉。对于日本人来说这种感觉非常重要，在某种程度上甚至能够决定谈话的内容和深度。所以上面那个电话，你应当这样接：喂。（你回答はい，响应一次）我是三菱重工的前田。（继续回答はい，再响应一次）上周我们讨论的那个项目，（继续回答はい，再响应一次）我已经向东京总社汇报了，（同上）总社表示很感兴趣，（同上）我今天给您打电话，（同上）……笔者有个日本朋友土屋，有一次他和夫人一起来中国旅游。他大概一直没有给家里打电话，所以有一天，笔者突然接到他母亲的电话，问土屋两口子的情况。土屋的母亲是山形县人，口音很重，而且说话比较爱唠叨，但她每说一句话笔者都条件反射似地回答一声“はい”。土屋回日本后，他母亲对他说：你那个中国朋友真是好人啊，很热情，很耐心。看来这招还是蛮管用的。

绘：火花天龙剑cipher lee

邪魔天使的随笔

这一期可以说是痛并快乐着，《FF XII》让我欲罢不能，但做起攻略来也的确有些难，但毕竟是《FF XII》啊，辛苦一点也是值得的。

在《FF XII》出来将所有的时间都投入到《VP》中了，感觉就是：神作不管在什么时候都是神作，即使已经过去快7年了，但《VP》的华丽程度依旧，即使拿到现在来看都是非常优秀的。目前正在“红莲迷宫”中死磕，红莲四鼠果然被称为“里番长”，妄图以正常打法打过的我可耻地失败了。(Orz）打10遍才会出“夺人之剑”，为了它我会努力的！

经典台词

——兄（あに）さんの死（し）から逃（に）げたかったんだ。アーシェについてここまで来（き）たのもきっと逃げたいからなんだ。でも、もうやめる。逃げるのはやめる。ちゃんと目標（もくひょう）みつけたいんだ。オレの未来（みらい）をとうするか、その答（こた）え。アーシェと行（い）けば、みつかると思（おも）う。

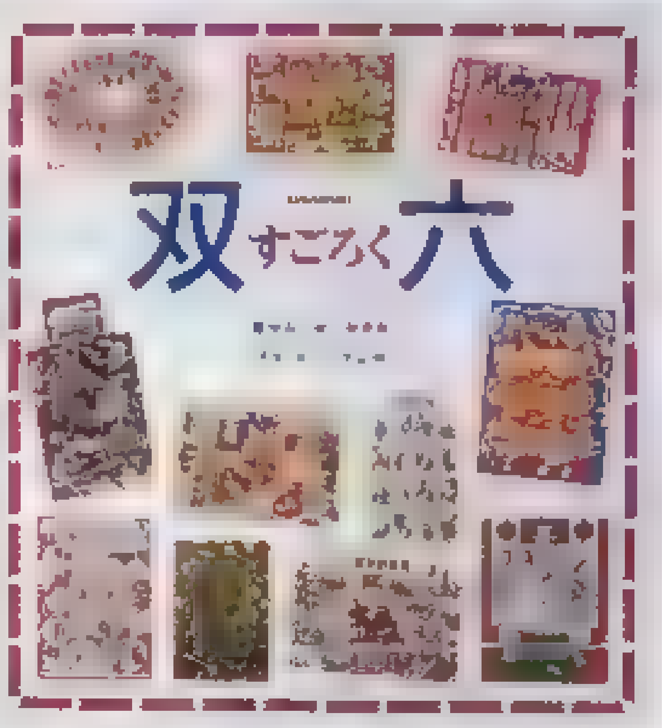
——niisan no shi kara nigetakattanda.aashenitsuite kokomadekitanomo kitto nigetaikarananda.demo mou yemeru.nigerunowa yameru. chantomokuhyoumitsuketainda.orenomirai wo dousuruka sonokotae. aashetoikeba mitsukarutoomou.

——我想逃避哥哥的死，因为我想跟艾雪一起就一定能逃避了。但是，我已经不想这样了，我不想再逃避了。我想找到我的目标，我的未来是什么样的，我想找到答案。如果和艾雪一起的话，我想我会找到的。

梵可以说是系列存在感最薄弱的主人公，（某修罗：那《FF Ⅰ》呢？小邪：这个……）但在游戏接近现实的大前提下，主人公有这样的待遇也是很正常的。毕竟这是国家之间的战争，一个人的力量是很微弱的，而且还是一介平民，那种一个少年带领几个同伴拯救世界的想法只存在于幻想中。而梵只能说有幸亲眼看到了并且亲身体验到了这场战争，并且在战争中得到了成长。

东瀛采风

双六（すごろく）



玩《战国无双2》的“双六”，第一个想到的就是多边形在做《九怨》攻略的时候被里面的双六折磨得不成人形的样子，然后就是我被《战国无双2》的双六折磨得不成人形的样子。那么今天我们就来说说这个古老的游戏吧。

现在的双六一般都是纸做的，叫纸双六，其形态已经与以前的双六有所不同，有点类似于《大富翁》。下面是以前多边形在《九怨》的攻略中关于双六的描述：

进行双六时双方分执黑白二种颜色的棋子，依掷色子的点数选择要移动的棋子及移动的步数，具体规则种类繁多。游戏中的“双六”分为“柳”和“本双六”两种，“柳”的规则异常简单：双方轮流掷色子，谁先把自己的棋子全部移到最左方就算胜利；而“本双六”则有些繁琐，棋盘中有敌我两大区域，必须要使己方所有棋子全部归到己方区域内才能赢，然而由于共用盘面且存在重复吃子的关系，下一局棋的时间可能会胶着持续很久。

这个双六指的是最老的双六，也就是盘双六。现在的我们已经说了，有些类似《大富翁》，而《战国无双2》的“双六”则是按现代规则的双六而制作的。

双六的发源地不详，一般认为是从中国或朝鲜传入日本的，由于双六中赌博的要素很多，所以在任何时代都曾经被禁止过，不过就像麻将一样，现在日本依旧保留着双六这个古老的娱乐方式。

双六包括两个骰子、一个双六盘以及棋子，双六盘跟将棋、围棋一样是用木头制作的。在古代日本双六还是女方出嫁时的嫁妆，一般平民之间虽然很早就不将双六当嫁妆了，但上流社会还保持着这个传统，甚至保留到明治时期。而纸双六一般都采用人气漫画的角色或时代背景，所以可以说双六还反映了当时日本的流行事物。盘双六的游戏人数是两人，而纸双六则可以让更多的人参与。

秘密花园

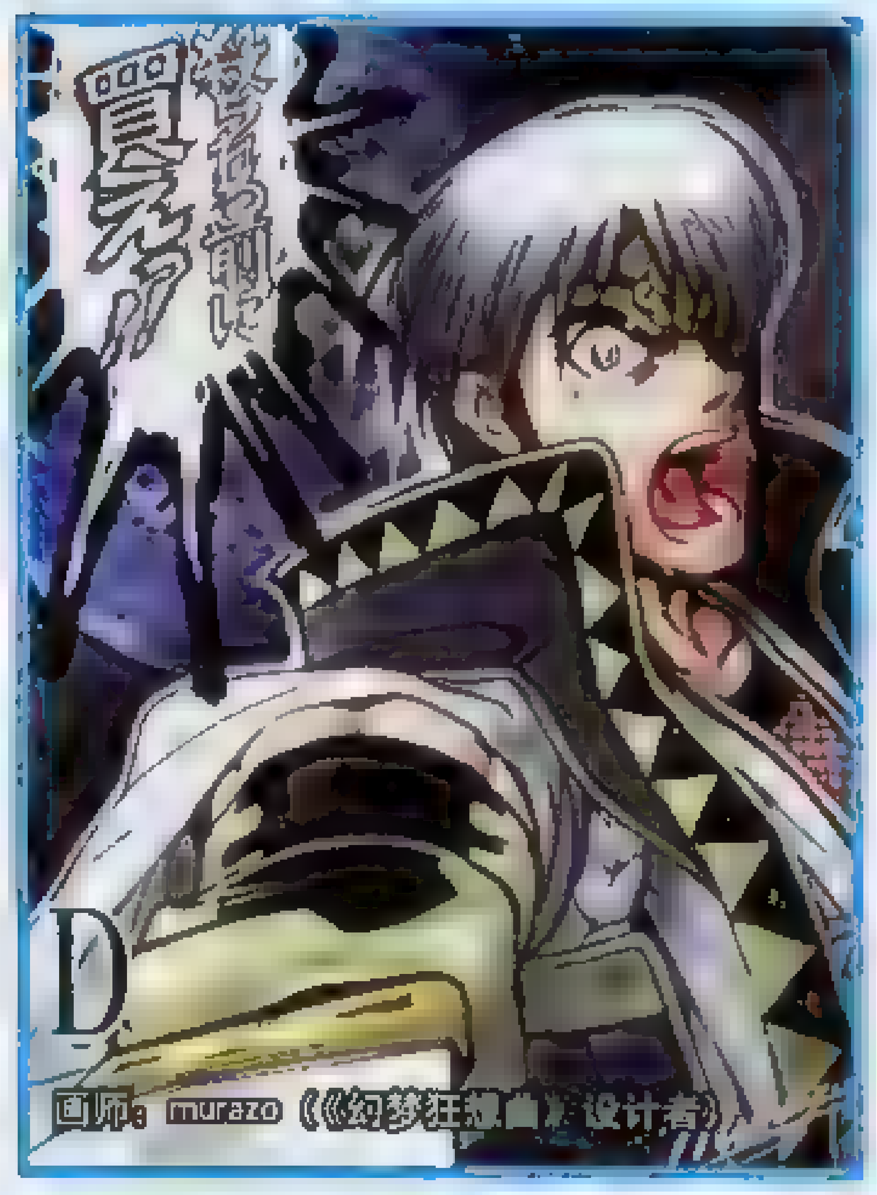
嘿嘿，印象中猫猫似乎是第一次主持这个栏目。并非说猫猫平时不爱收集一些稀奇可爱的图片，而是为了照顾大众喜欢美少女（年）着想，所以数次申请都未获批准。这次终于让本猫占据了！喵哈哈！（众编：扯完没）好吧……这次为大家展出的是《幻想水浒传V》官方博客的倒计时插画，从2月1日开始每天更新至游戏发售，一共有22张。下面挑选一些水平较高的插图附加画师的有趣留言与大家分享。

主题：《幻想水浒传V》倒计时插画

画师：石川史（《幻水II·III》&《OZ》角色设计）

画师：河野纯子（《幻水IV》&《幻梦狂想曲》角色设计）

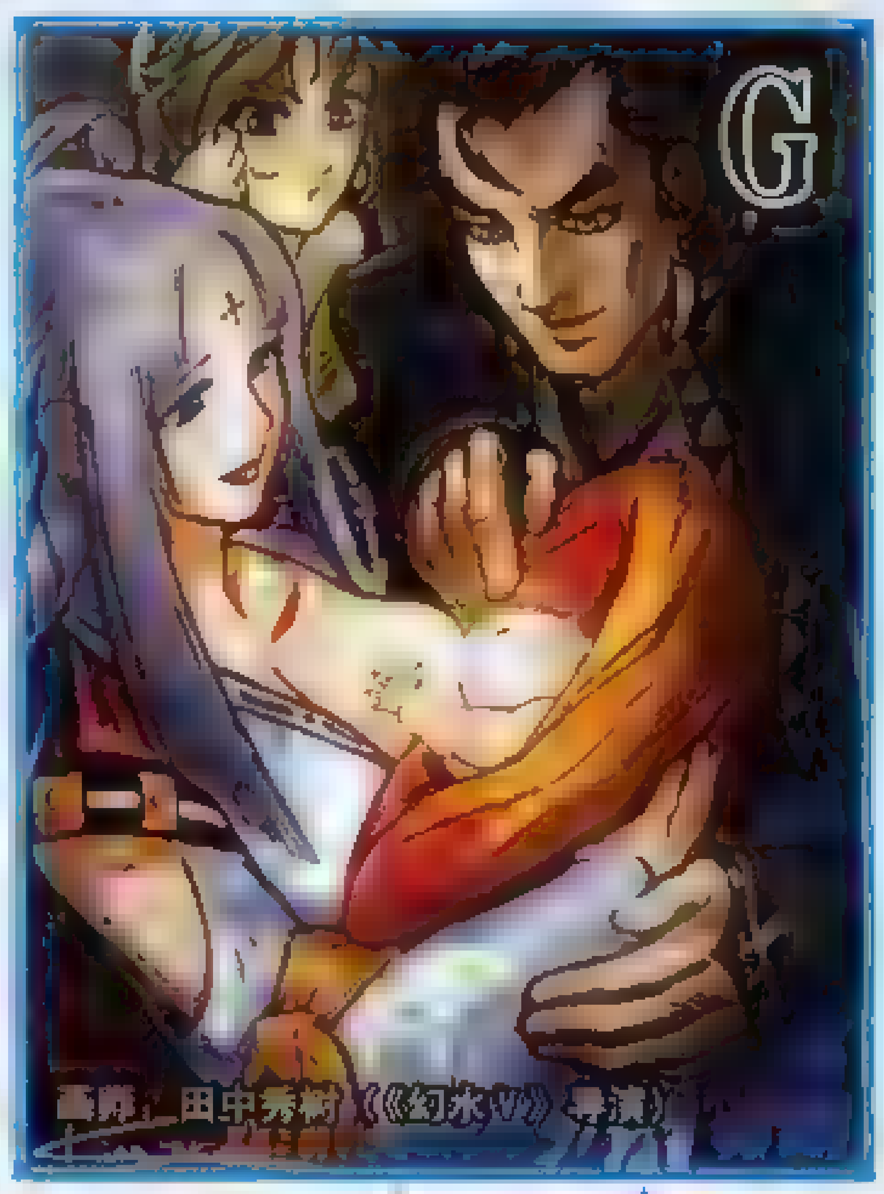
画师：村上J（《OZ》导演）



画师：murazo（《幻梦狂想曲》设计者）

画师：[illegible]（《幻水V》和《幻梦狂想曲》制作组）

画师：土屋（《幻水V》片头CG插画家）



画师：田中秀树（《幻水V》导演）

画师：しげちー（《OZ》怪物设计）

画师：HI（《OZ》角色设计助理）

画师们的留言版

A.《幻水V》的兽类（龙马？）还真不好画呢……不过我还是相当期待的。吹笛子的那位是地奇星拉哈鲁。在这里为制作组们作最后的声援吧！加油啊！

B.既然是制作组的要求，那我只好画李孔了。（其实我想画别的角色……）插画的主题是李孔手上的太刀，而飘落的樱花也是为了配合李孔身上某些装饰物的颜色。（因为最近猿天监制说我画得太多，要休息一下，所以这次……T T）

C.感觉二人相当像一对兄妹，所以就毫不犹豫地画下了这张插画。《幻水V》的主题是"夺还一切"，感觉这句口号用在《OZ》当中也相当合适。总之希望大家能像画中的二人一样，"呼"地振作起来吧！

D.很吓人的作品吧！不过等了这么长时间，这句可是我发自内心的真心话哦！（呼喊的意思为：你敢不买看我杀了你！可真热血啊……）

E.我画的应该是吉泽鲁和他老爸格德文吧……（orz）好像完全背离的原画的形象，不过我还是很关心他们二人的故事的！

F.上次为《幻梦狂想曲》绘制完倒计时插画后便爱上了系列作品，这次一定要在发售日当天和王子一起冲往游戏店抢购！

G.祝《幻水V》正式"诞生"！如此温馨的场面就是王子刚刚出生不久的情景，但谁又能想到以后的故事会如此峰回路转呢？

H.游戏即将发售了，不知道王子的妹妹莉姆丝雷亚会否成为游戏的关键角色呢？（妄想中……）

I."夺还一切"这句带有浓重色彩的主题究竟会为玩家们带来什么样的故事呢？哎呀！我现在已经陶醉在100星所编织的幻想绘本中了……

关于北欧神话

所谓的北欧民族一般指的诞生于斯堪的那维亚半岛及德意志东北低地(包括冰岛地区)。这些生长在荒凉苛虐的自然环境中，养成勇武彪悍的个性的人们以流浪、战斗和狩猎远征他国，并从异国赢得在本土所无的地位与财富，但他们以不知恐惧的冒险精神和视死如归的勇气，令整个欧洲为之颤抖。流传至今的北欧神话就是这个民族的产物，在神话传说中，以主神奥丁为首的亚瑟神族面对着不可避免的破灭的未来，却仍然竭尽全力与命运对抗以求得一丝生机，也正是这个民族精神的体现。不同于希腊神话的欢娱也不同于印度婆罗门神话的疲靡，北欧神话所体现出的，则多一分悲壮和严酷。

但对于这个民族来说，这可以说已经是一篇被遗忘的神话，因为关于北欧神话的种种记录在今天的日耳曼国家中都难觅踪迹。反而是在北海中满布火山与冰河的孤岛　冰岛上保存了下来。

日耳曼的诸神完全被本民族所遗忘虽然是一件略带讽刺意味的事，但确是有其原因的，其中最重要的原因当数与罗马帝国的接触，以及经由接触而受到基督教同化使得日耳曼人对于自己的传统信仰逐渐淡忘。而战争的破坏也是重要的原因，尤其是公元1618–1648年的“三十年战争”极大地破坏了日耳曼固有文化，无数文献传说被付之一炬，从而坠入遗忘的深渊。

黑暗的中世纪中，基督教教会控制了文化的传播，教士掌管记录，保管文献，他们对于异教传说、抄本、歌曲等自然深恶痛绝，欲清扫干净而后快，在这场传统文化的劫难之中，只有少数珍贵的文献资料幸存，如英国的《拜奥武甫》、德国的《尼伯龙根之歌》和一些介绍北欧神话传说的断简残篇《Saga》，以及两部冰岛神话诗集《Edda》，再加上日耳曼民族认为原先所使用的古文字即Runenschrift才能让我们一窥这神秘而动人的北欧神话世界。

时至今日，描述和再现北欧神话的诗歌，戏剧，书籍已经数不胜数，而1999年末发售的一款PS游戏则从另一个角度阐述了这样一段悲壮的挽歌。这款游戏，也就是今天广为众多玩家所知的《女神侧身像》。

tri-Ace

说到《女神侧身像》，便不能不提到她的生母——tri-Ace，这家极富个性与激情的开发会社。1995年12月15日，Namco公司为了应付年末商战而推出的大作RPG《幻想传说》发售了，虽然这款事先经过大力宣传的大作销量并不理想，但是也奠定了以后“《传说》系列”作为了RPG中著名品牌的基础。当然，与此同时，这部作品的发售，多多少少带来了一些间接的后果。五反田义治，浅沼让，山岸功典，这三名《幻想传说》制作小组wolfteam的骨干成员，在《幻想传说》发售后因为不满Namco的软件发行制度愤而离职，不久，一家名为tri-Ace的小型会社悄然成立，谁也没有想到这家仅有数十人的小公司，会在几年以后成为游戏界中最有独特个性的制作公司之一。“tri”意为三角，代指五反田义治、浅沼让和山岸功典这三位tri-Ace的创始者，而“Ace”是王牌，精英之意，而tri-Ace自从创社之始起，便坚持奉行着精品政策，从在SFC上推出的第一款游戏《星之海洋》算起，虽然至今这家会社一共仅仅推出5款游戏，但其中每一款作品其素质之优秀都为业界所公认。

经历了《星之海洋》的默默无闻和《星之海洋2》的意外成功后，就是《女神侧身像》这样一款以悲壮动人的北欧神话为背景而制作的RPG游戏将tri-Ace的事业推向了顶峰。在其续作《女神侧身像2 西尔梅亚》在不久的将来即将发售之时，不妨再回头过来回顾一下这款作品。

感人的剧情

游戏的背景取自北欧神话中的最后一段，为了迎接“诸神的黄昏”的来临，整个亚瑟神族即将面对一场规模史无前例的神界战争，主神奥丁指派命运三女神之一的蕾娜斯前往人间界，为这场神界的最终之战收集必要的战力，即所谓的“战魂”。而蕾娜斯在这段旅途之中，隐藏在其身世之后秘密一点一点地被揭露出来……

复仇的佣兵面对着无数的追兵，面无惧色地将匕首插入了自己的胸膛；为了拯救自己所爱的少女，甘愿献出自己的灵魂的男子；背负污名的骑士虽然有着一颗忠诚的心，却仍然逃不过阴谋的陷害，而即使死后还不得不继续被人们鄙夷和嘲笑；人类与人鱼的混血儿，却同时得不到两个种族的承认，只能带着一颗悲伤的心沉入了大海深处；修罗场上，不忍心再看到因为自己的歌声而带来血腥与杀戮的歌姬恳求着敌方的战士将利刃刺入自己的身体……有着敢于壮烈赴死的英雄，同样有着为了达成目的不择手段的奸邪之徒，也有着亦正亦邪，研究死灵术而走入禁忌之道，对蕾娜斯抱着变态的爱慕的魔法师(很奇怪这个角色竟然是游戏中人气最高的角色)。

游戏故事的主线是死神的代名词，在人临死之前现身，将人的灵魂带上天界的女武神蕾娜斯在人间界目睹了这一幕幕生死离别的场景之后，将众多英灵战魂带上天界，成为神界战争的战力这一段旅行，整部《女神侧身像》的剧情，便是由这一个个独立的小故事所组成，这样的类似一幕幕舞台剧的剧情叙述方式，在日式RPG中，可以说是很少见的。

在这条“女武神为了神界战争而收集战魂的旅行”的主线背后，则隐藏着另一条隐线——出生于贫穷的山村，饱受继母虐待的农家少女普拉琦娜，最后被卖给奴隶贩子，在和青梅竹马的好友一起外逃的途中，长眠于绮丽而又剧毒的铃兰丛中。而青梅竹马的好友路西奥，则从那一天之后，从未忘记过她的存在。正是这明暗两条线相互交织，最终揭开了蕾娜斯的身世之谜——她的前世灵魂，正是长眠于铃兰丛中的少女普拉琦娜。随着旅途的一点点的继续，蕾娜斯从接受主神奥丁之命到人间收集战魂，到和昔日好友路西奥的重逢，直到最后记忆和灵魂和封印被解开。由最初奥丁的傀儡，变为持有创世之力，勇敢面对神族破灭命运的女神。现在，很多人但凡提及《女神侧身像》这款作品，必然总是将其中的种种和北欧原神话中的种种相比对照，从某种程度上讲这应该算是进入了一种误区吧，神话的背景终究只是个背景，经典的剧情之所以成为经典，并不在于其背景而在于其本身。与其说《女神侧身像》的剧情是一出壮丽的神话之歌，不如更像是一段女武神灵魂的自我补完。在这段补完历程的旅行中，所表现出的人性的种种，才是款游戏剧情最出彩之处。

画面与音乐

毫无疑问画面是现在游戏中最能够吸引人的部分之一，《女神侧身像》的类型虽然是RPG，但是画面（迷宫，城镇中）却采用了非常特别的类似ACT游戏的2D横版的形式，与PS时期盲目追求3D化的大潮形成了鲜明的对比。在同时期的游戏中，《女神侧身像》的静态背景CG的细致可以说是出类拔萃的，或者应该说这种画面形式能够更好地刻画背景画面吧，总体整体给人非常清爽的感觉。而游戏的编曲也同样出色，尤其是在迷宫和战斗中的BGM，极具tri-Ace特色的那种激烈的电子乐将气氛衬托得淋漓尽致（今天再来看一下《星之海洋3》的战斗和迷宫音乐，都延续着这种电子乐风格，也算是tri-Ace游戏的一大特色吧），人设方面则是邀请了著名画师吉成钢和吉成曜兄弟，在他们笔下的《女神侧身像》的游戏角色既有着传统日式动漫中的细腻唯美，同样也不失北欧神话中的悲壮凄凉。另外游戏的声优也非常豪华，冬马由美、井上喜久子、子安武人、池田秀一、川村万莉阿等一大批人气声优所组成的阵容也吸引了大量恋声一族的注目。

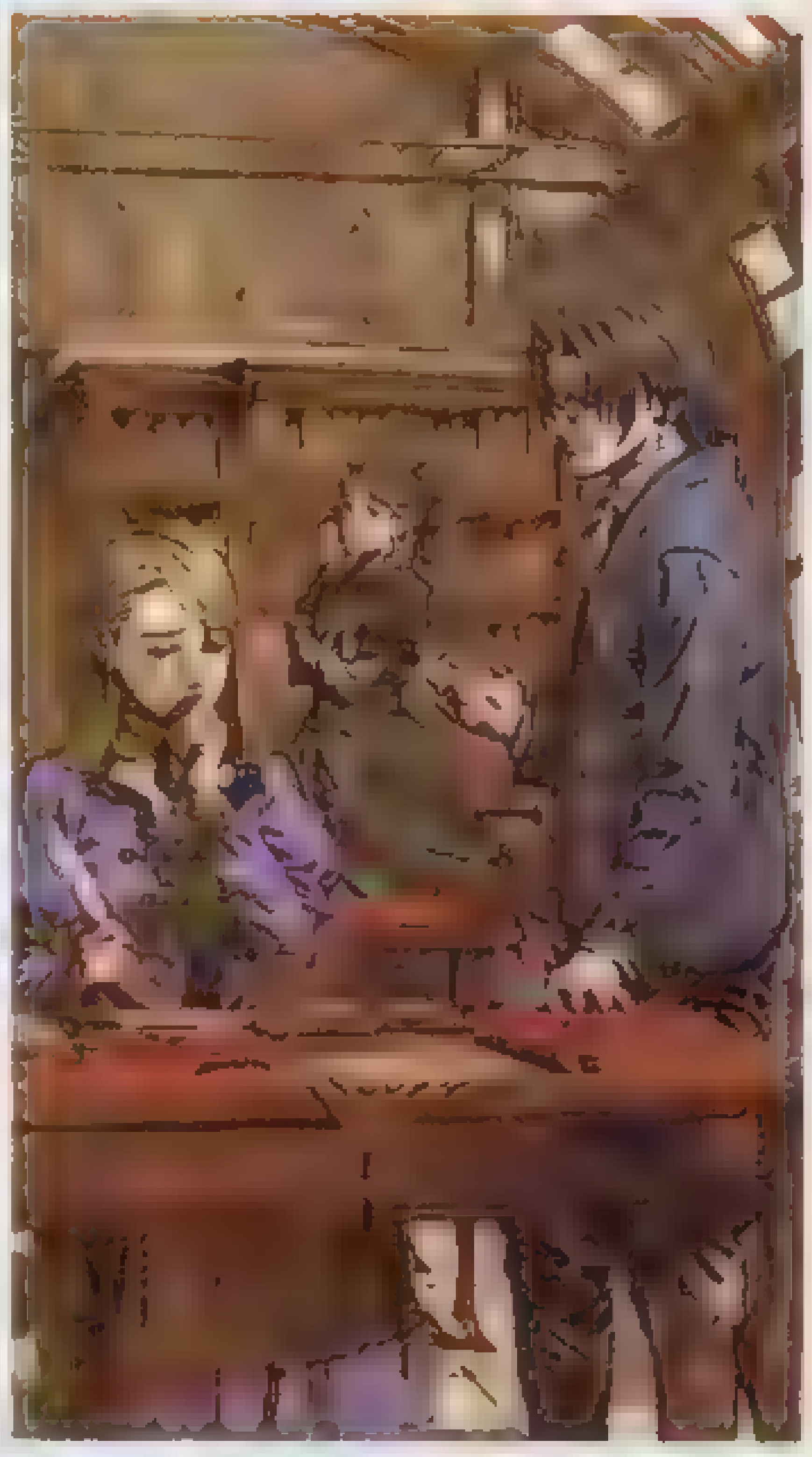
巧妙绝伦的迷宫设计

相信很多人还回味于那令人晕头转向的机关屋或是水中神殿，可以这么说，令《女神侧身像》的流程摆脱了大多数RPG那枯燥烦闷的感觉的，便是这精巧的迷宫设计，从机关屋的旋转房间到理查德之塔的多重电梯，从亡失都市的时空转移装置到水中神殿水流机关，再从古代坟墓的三角形平台到奉龙殿的塔罗牌谜题，无一不给玩家留下了深刻印象。游戏中的迷宫冒险部分有很多跳跃，挥剑击打机关，蹲下滑行的动作要素，玩家在使用这些能力前进之时，还要充分利用女武神的结晶能力，利用冰晶碎片垫脚，反射的功能来解谜，典型例子如奇岩洞窟中利用结晶碎片反射冷冻光束，将拦路的障碍冻结，随后挥剑击破解除机关。这样的设计令玩家即使是在复杂的迷宫迷宫之中；也不会因为赶路而烦躁，从中能够得到充分的乐趣。而通关之后按照tri-Ace游戏的一贯惯例，还安排了难度很高的隐藏迷宫——红莲迷宫炽天使之门，作为究极的挑战。

爽快感与策略性并重的系统

作为一家新生的小公司，要如何才能在群雄并立的日本游戏业界生存？tri-Ace正是以他们独特的风格在这块土地上为自己博得了一席之地，tri-Ace的RPG游戏，有着自己得天独厚的可引以为自豪的资本——独树一帜的战斗系统，这也难怪网上很多朋友评论tri-Ace游戏时说的，tri-Ace的RPG游戏画面也好，音乐也好，剧情也好，哪方面都可以差，但是只要它手里只要有战斗系统这张牌，他们的作品就永远是好游戏，虽然夸张了些，但是确实可以看出tri-Ace游戏里系统的地位。

如果说《星之海洋》和《星之海洋2》多多少少还带有着一些“《传说》系列”的影子的话，那么《女神侧身像》则是彻底摆脱了这一桎梏，从系统上说，《女神侧身像》开创了一种介乎手动战斗与回合战斗之间的新形态的战斗系统，以“PS手柄上的4个键分别对应我方4个角色，按下相应的键则由相应的角色发动进攻”这一极具独创性的模式，使得玩家在引入动作要素的RPG的战斗中，同时操控4个角色成为可能，由于不同角色的招式性能差别很大，将敌人打至浮空或是倒地如何追打达成最高连击也成为了玩家们争相研究讨论的课题。为了进一步提升战斗的乐趣，玩家操控的角色在击中敌人之后可以提升EN计量槽，而计量槽达到最高后我方的角色可以发动“决之技”，“决之技”不仅威力强大，而且视觉效果也是超级华丽，魔法系角色的“决之技”在更换高级武器后，还可以进化成更加绚丽强大的大魔法，想象一下4名角色在轮番经过数十连击后，再轮流接上4个华丽的决定技结束战斗的场景，相信所有玩家都能充分体会到战斗的成就感和乐趣。



结束语

“我来了，决一死战吧，洛基。”

在变成一片废墟的阿斯加尔德丘陵上，随着蕾娜斯创世神剑的攻击，邪神洛基的身体逐渐变成了宇宙中的尘埃。当然看到蕾娜斯和鲁西欧紧紧拥抱在一起的场景时，我想到，一个传说结束了——虽然包括我在内的所有人，都希望这个传说永远继续下去。

等待了整整7年之后，《女神侧身像》的传说在PSP上再现，相比其他数量众多的移植作品来说，PSP版《女神侧身像》增加了大量的CG，包括片头也用3D-CG重制，画面也追加了对应16：9，能够在随身携带的掌机上随时随地地享受这款作品的乐趣，相信也是每一个FANS的梦想。而更令人惊喜的消息：《女神侧身像》的续作——《女神侧身像2 西尔梅娅》终于公布了，听到这个消息，我唯一的感觉是：来得太晚了。

《女神侧身像2 西尔梅娅》正如其名，主角是和前作主角蕾娜斯同为女武神之职，身为命运三女神中的三妹的西尔梅娅，在前作的不死王之城中，玩家已经能够见到被囚于水晶之中的西尔梅娅了，但是前作对这部分剧情并未过多交代，相信在这作中将会详细描述西尔梅娅和不死王布拉姆斯之间的纠葛。本作的剧情是在前作300年前，另一女主角——与西尔梅娅的灵魂共用同一身体的迪万城（即前作中的亡失都市）的公主阿莉沙便是前作中被毁灭的迪万王国的国王巴巴罗萨之女，游戏中也必然会提及迪万王国破灭，国王被推上断头台这段剧情的前因后果。而前作中大人气的死灵术士——理查德·巴雷斯也将会在本作登场，那么相信其他一些重要角色也有登场的可能（如命运三女神中的大姐阿莉，天才美女魔导士梅露迪娜等等），总之随着游戏情报的一点点公布，真是让人越来越期待了。

游戏的发售日已经确定：6月22号，真是一个“无限接近却又无限遥远”的日子啊，虽然想想也就3个月而已，但是想到要为自己喜爱的游戏继续等待3个月时间，却发现这又是一段多么漫长的日子啊。

女武神的传说，永远都会延续下去。

GAME

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为，2006年3月23日～2006年5月18日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2006年3月23日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）

100美元	802.89元人民币
100日元	6.88元人民币
100欧元	975.93元人民币
100港币	103.47元人民币

短信不好看，要看彩信？

加入"UCG彩信碟报"，你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考了解第一手的游戏购买信息。（包月10元）

加入方法　编辑短信 DB 发送到 8002288

◆目前暂时仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

◆退订方法：编辑短信 0000 发送到 8002

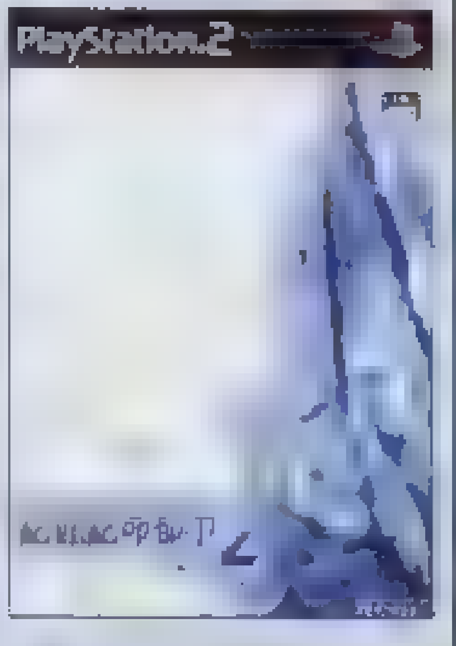
创造职业球会 欧洲冠军杯 03.29

推荐度 B　PS2　SLG　◆SEGA　◆6800日元　◆对应BB Unit和硬盘　CERO 全年龄　全年龄玩家对应

今年是"《创造球会》系列"的十周年，也是全世界球迷的盛会——世界杯年！在这么一个特殊的日子里，以欧洲赛场为主要舞台的本作一定能够让广大球迷玩家的投入度达到MAX。既然是以欧洲五大联赛外加荷兰甲级联赛为舞台，本作收录的球员数量达到了创记录的25000人，其中实名球员为9000人！完全真实的欧洲赛制将让我们体会到世界足球中心的激烈竞争。实时制的比赛过程突出了足球的不可预测性。建设海外基地和强化的租借转会制度将代替系列特色的留学。本次新作的大幅度革新值得我们共同期待！

绝体绝命都市2 被冰封的记忆 03.30

推荐度 B　PS2　AVG　◆Irem　◆6800日元　◆无对应周边　CERO 15　18岁以上玩家对应



经过1年多的宣传和延期后，这款令所有喜欢在绝境中生存的玩家大受好评的续作即将登场了！这次将会采用多主人公的模式让玩家从多种角度去看清楚这座城市倒塌的真相，他们将会有完全不一样的故事和目的，而在偶尔走过相同的地点时，所做的一切事情也将会影响到之后路过此地的其他角色，也就是说选择哪位角色首先进行游戏都会使其他的角色在游戏过程中发生变化。另外本作更新增了大量的交通工具和惊险的动作环节，务求让游戏的临场感能够完全捉住玩家的心理。

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年3月					
23日	灼眼的夏娜	灼眼のシャナ	Media Works	AVG	6200日元
23日	秋之回忆 —从今以后 again—	Memories Off ～それから again～	KID	AVG	4800日元
23日	皇牌空战 零 贝尔肯战役	エースコンバット・ゼロ ザ・ベルカン・ウォー	Namco	STG	6800日元
23日	魔法老师涅吉！ 课外辅导 少女的心跳海滩	魔法先生ネギま 課外授业 乙女のドキドキビーチサイド	Konami	AVG	5980日元
23日	遥远的时空中3 命运的迷宫	遥かなる时空の中で3 命运の迷宫	Koei	AVG	4800日元
23日	真·三国无双4 帝国	真·三国无双 4Empires	Koei	ACT	4280日元
23日	高圆寺女子足球	高円寺女子サッカー	Starfish-Sd	AVG	6800日元
23日	鬼魂力量 VS 混沌时代	スペクトラル VS ジェネレーション	Idea Factory	FTG	6800日元
23日	雀·三国无双	雀·三国无双	Koei	TAB	4800日元
23日	格斗之王 极限冲击 MANIAX	KOF MAXIMUM IMPACT MANIAX	SNK Playmore	FTG	3800日元
23日	巫术X2 —无限的学徒—	ウィザードリィエクス2 ～无限の学徒～	Michaelsoft	RPG	5800日元
27日	全能战士 十锤	Full Spectrum Warrior Ten Hammers	THQ	RTS	49.99美元
29日	创造职业球会：欧洲冠军杯	[illegible]	SEGA	SLG	6800日元
30日	王牌机师A·C·E 异世纪传说2	Another Century's Episode2	Banpresto	ACT	6980日元
30日	黑猫 —机械的天使—	ブラック・キャット —机械仕挂けの天使—	Capcom	AVG	6800日元
30日	高机动幻想 绿之章 —狼与少年—	ガンパレード·オーケストラ 绿の章 狼と彼の少年	SCEJ	AVG	6800日元
30日	忍道 匠	忍道 匠	Spike	ACT	3300日元
30日	绝体绝命都市2 —被冰封的记忆—	绝体绝命都市2 —冻てついた记忆たち—	IREM	AVG	6800日元
30日	伊苏V 失落的沙之王国	イース5 LOST KEFIN, KINGDOME OF SAND	Taito	RPG	5800日元
30日	女生爱女生 初夏物语	かしまし ガール·ミーツ·ガール "初めての夏物語"。	Marvelous	AVG	6800日元
30日	新世纪福音战士 钢铁的女友 特别篇	新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド 特别篇	Bandai	AVG	7800日元
30日	魔炮使 黑姬	魔炮使い 黑姬	Tomy	ACT	6800日元
30日	IPGX	IPGX	Bandai	RAC	6800日元
30日	实战柏青嫂必胜法！我的天空	实战パチスロ必胜法！俺の空	SEGA	SLG	3800日元
2006年4月					
1日	摩托GP4	MotoGP4	Namco	RAC	49.99美元
4日	盟军敢死队 打击力量	Commandos Strike Force	Eidos	FPS	49.99美元
5日	NBA篮球员 奇才	NBA Ballers phenom	Midway	SPG	39.99美元
6日	黑鼠	BLACK	EA Games	FPS	4800日元
6日	热血职棒球场2006	プロ野球 热スタ2006	Namco	SPG	6800日元
6日	职棒魂3	プロ野球スピリッツ3	Konami	SPG	6800日元
11日	古墓丽影 传奇	Tomb Raider Legend	Eidos	ACT	49.99美元
13日	罪恶装备 XX SLASH	GUILTY GEAR XX SLASH	SEGA	FTG	4800日元
20日	勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫	[illegible]	Square Enix	RPG	6800日元
20日	蔷薇少女 决斗圆舞曲	ローゼンメイデン ドゥエルヴァルツァ	Taito	AVG	6800日元
20日	黄金骑士 牙狼	黄金骑士 牙狼（GARO）	Bandai	ACT	6800日元
20日	大神	大神	Capcom	ACT	6800日元
27日	出云战记2 猛剑之闪记	IZUMO2 猛き剑の闪记	GN software	RPG	6800日元
27日	银河天使Ⅱ 决对领域之门	ギャラクシーエンジェルⅡ 决对领域の扉	Broccoli	AVG	6800日元
27日	蔷薇树上蔷薇开 —Das Versprechen	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク —Das Versprechen	Interchannel	AVG	6800日元
27日	SIMPLE2000系列 Vol.99 THE 原始人	SIMPLE2000シリーズ Vol.99 THE 原始人	D3	SLG	2000日元
27日	世界足球 胜利十一人10	ワールドサッカー ウイニングイレブン10	Konami	SPG	6980日元
27日	2006FIFA世界杯	2006FIFAワールドカップ	EA Sports	SPG	6800日元
2006年5月					
11日	交响诗篇 NEW VISION	エウレカセブン NEW VISION	Bandai	ACT	6800日元
11日	龙虎之拳 —天·地·人—	龙虎の拳 —天·地·人—	SNK Playmore	FTG	4800日元
18日	.hack//G.U. Vol.1 再生	.hack//G.U. Vol.1 再生	Bandai	RPG	6800日元
18日	狂热节拍 2DX RED	ビートマニア 2DX11 2DX RED	Konami	MUG	6980日元

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年3月					
23日	真·三国无双 二度进化	真·三国无双 2nd Evolution	Koei	ACT	5280日元
23日	信长的野望 烈风传 威力加强版	信长の野望 烈风传 with パワーアップキット	Koei	SLG	4800日元
23日	究级泡泡龙 口袋版	ウルトラパズルボブル ポケット	Taito	PUZ	4800日元
23日	红侠乔伊 乱斗嘉年华	ビューティフルジョー バトルカーニバル	Capcom	FTG	4800日元
23日	上海	上海	Success	TAB	3800日元
23日	大航海时代Ⅳ 新航路	大航海时代Ⅳ ROTA NOVA	Koei	SLG	4800日元
27日	NBA篮球员 篮板王	NBA Ballers Rebound	Midway	SPG	39.99美元
30日	火影忍者 究级携带版 无幻城之卷	NARUTO—ナルト— ナルティメットポータブル 无幻城の巻	Bandai	FTG	4800日元
30日	电车GO！ 口袋版 大阪环状线篇	电车でGO！ポケット 大阪环状线篇	Taito	SLG	3800日元
2006年4月					
1日	致命格斗 释放	Mortal Kombat Unchained	Midway	FTG	39.99美元
3日	战火兄弟连	Brothers in Arms	Ubisoft	FPS	39.[illegible]美元
6日	交响诗篇	交响诗篇エウレカセブン	Bandai	AVG	[illegible]日元
11日	赏金猎犬	Bounty Hounds	Namco	ACT	39.99美元

©SEGA Corporation 2006 ©2004-2006 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All Rights Reserved.

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年4月			
13日	大玉	大玉	Nintendo	ETC	6800日元
		2006年5月			
11日	实况棒球 大联盟	実況パワフルメジャーリーグ	Konami	SPG	6980日元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年3月			
23日	口袋棒球Dash	パワポケダッシュ	Konami	SPG	4980日元
23日	魔法老师涅吉 私人课程2	魔法先生ネギま! プライベートレッスン2 お邪魔しますぅ・パラサイトでチュ	MMV	AVG	4800日元
23日	蜡笔小新 呼唤传说 食玩都大冒险	クレヨンしんちゃん 伝説を呼ぶ オマケの都ショックガーン!	Banpresto	ACT	4800日元
23日	公主联盟	ユグドラ・ユニオン	Sting	S·RPG	4800日元
		2006年4月			
6日	光速蒙面侠 恶魔蝙蝠队的恶魔生活	アイシールド21 DEVILBATS DEVILDAYS	Nintendo	SPG	3800日元
20日	Mother3	Mother3	Nintendo	RPG	4800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年3月			
23日	伊苏 战略版	イース ストラテジー	MMV	SLG	4800日元
23日	料理妈妈	クッキングママ	Taito	ACT	4800日元
23日	深渊迷宫	ディープラビリンス	IntactiveBrains	RPG	4800日元
23日	信长的野望DS	信长の野望DS	Koei	SLG	4800日元
23日	口袋妖怪突击队	ポケモンレンジャー	Pokemon	A·RPG	4800日元
23日	怪物炸弹	モンスターボンバー	Taito	ACT	4800日元
30日	阴山英男的IQ教师DS	阴山英男のIQティーチャーDS	IE Institute	ETC	3800日元
30日	神林式脑力开发法 右脑小子DS	神林式脑力开发法 右脑キッズDS	IE Institute	ETC	3800日元
30日	SAN-X梦幻乐园 在主题公园游玩吧	SAN-Xドリームランド〜テーマパークで遊ぼう〜	MTO	TAB	4800日元
30日	信长的野望DS	信长の野望DS	Koei	SLG	4800日元
30日	魔界奇兵 卡尔迪亚的恶魔	メルヘヴン カルデアの悪魔	Konami	A·RPG	4980日元
30日	异度传说 Ⅰ·Ⅱ	ゼノサーガⅠ·Ⅱ	Namco	RPG	4800日元
		2006年4月			
3日	罪恶装备：绝尘厮杀	Guilty Gear: Dust Strikers	Majesco	FTG	39.99美元
3日	Top Spin 2	Top Spin 2	2K Sports	SPG	39.99美元
6日	安琪莉可二重奏	アンジェリーク デュエット	Koei	SLG	4800日元
6日	水果村的动物们2 空中的水果乐园	フルーツ村のどうぶつたち2〜お空のフルーツランド〜	TDK Core	SLG	4800日元
6日	天诛 暗影	天诛 DARK SHADOW	From Software	ACT	4800日元
20日	触摸侦探 小泽里奈	おさわり探偵 小澤里奈	Success	AVG	4800日元
20日	传说的斯塔菲4	传说のスタフィー4	Nintendo	ACT	4800日元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年3月			
27日	全能战士：十锤	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ	RTS	49.99美元
28日	孤岛惊魂 本能 进化	Far Cry Instincts Evolution	Ubisoft	FPS	29.99美元
		2006年4月			
4日	盟军敢死队 打击力量	Commandos Strike Force	Eidos	FPS	49.99美元
5日	NBA篮球员：奇才	NBA Ballers:phenom	Midway	SPG	39.99美元
11日	古墓丽影：传奇	Tomb Raider: Legend	Eidos	ACT	49.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年3月			
23日	天外魔境 ZIRIA	天外魔境 ZIRIA 遥かなるジパング	Hudson	RPG	6800日元
23日	火爆狂飙：复仇	バーンアウト リベンジ	EA Games	RAC	6800日元
23日	真·三国无双4 帝国	真·三国无双4Empires	Koei	ACT	4280日元
28日	孤岛惊魂 本能 掠食者	Far Cry Instincts Predator	Ubisoft	FPS	59.99美元
30日	摔角玫瑰XX	ランブルローズXX	Konami	SPG	6980日元
30日	战地2 现代战争	バトルフィールド2 モダンコンバット	EA Games	FPS	6800日元
30日	拳击之夜3	ファイトナイト ラウンド3	EA Games	SPG	6800日元
30日	OverG	オーバーG	Taito	SLG	6800日元
30日	便利店200X	ザ・コンビニ200X	Hamster	SLG	5800日元
30日	机兽新世纪 InfinityEX NEO	ゾイドインフィニティEX NEO	Tomy	FTG	6800日元
		2006年4月			
3日	Top Spin 2	Top Spin 2	2K Sports	SPG	59.99美元
6日	职棒魂3	プロ野球スピリッツ3	Konami	SPG	6800日元
11日	战地2：现代战争	Battlefield 2: Modern Combat	EA Games	FPS	59.99美元
20日	九十九夜	NINETY-NINE NIGHTS	Microsoft	ACT	6800日元
20日	最终幻想XI	ファイナルファンタジーXI	Square Enix	MMO	7800日元
27日	2006FIFA世界杯	2006FIFAワールドカップ	EA Sports	SPG	6800日元
		2006年5月			
18日	热爱足球 蓝色战士们的轨迹	Love FOOTBALL 青战士たちの轨迹	Namco	SPG	6800日元

摔角玫瑰XX 03.30

推荐度 B | X360 | ◆Konami | ◆7329日元（含税） | CERO 18
ACT | ◆无对应周边 | 18岁以上玩家对应

承袭了前作华丽的舞台表演风格、凭着性感艳丽的角色，《摔角玫瑰XX》自发布开始就一直备受瞩目。在游戏画面方面，本作有了大幅度的提升，人物也变得更富动感。另外，本作的新元素亦颇具吸引力。借助角色编辑系统，我们不仅能拥有自己的原创角色，还能对游戏的角色进行编辑。新加入的关键系统"双人组队战(Tag Match)"支持4人同时游戏。原作中的"泥浆赛"将会被"女皇赛(Queen's Match)"所替代，在比赛中落败的一方会受到"惩罚"。喜爱摔角游戏的玩家可以尝试一下。

王牌机师A.C.E. 异世纪传说2 03.30

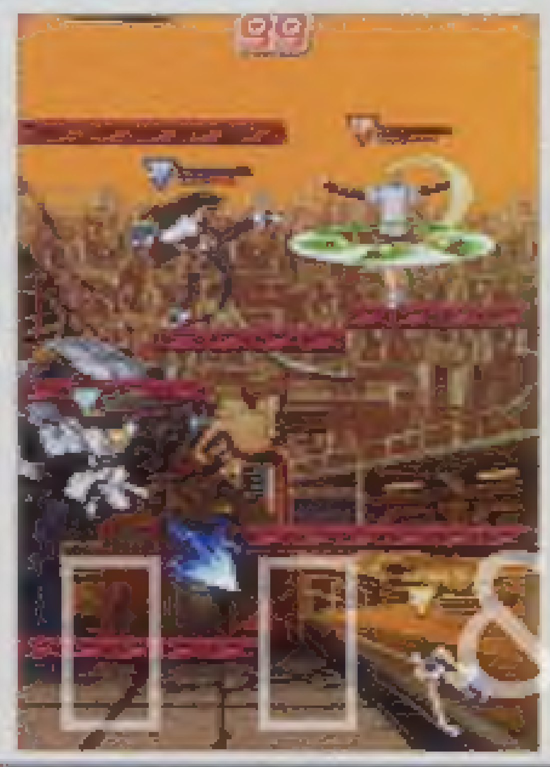
推荐度 A | PS2 | ◆Banpresto | ◆6980日元 | CERO 12
ACT | ◆无对应周边 | 12岁以上玩家对应

我想我们应该用动作版的《超级机器人大战》来形容《异世纪传说》这个系列。由Banpresto出版权费用、FromSoftware出技术的这个系列强调的是高速的机器人战斗。来自众多动画的机器人们集结于一起，由玩家亲自操纵投身于激烈的战斗正是其最大特色。本作共收录了15部动画超过180台个性机器人，连目前尚在网上连载的原创动画《麟光之翼》也收录在内。在保持前作高速战斗的爽快感的同时，加入了与僚机同时攻击的"合体技"系统，再现了原作的经典场面。

罪恶装备：绝尘厮杀 04.03

推荐度 B | NDS | ◆Majesco | ◆39.99美元 | TEEN
FTG | ◆无对应周边 | 13岁以上玩家对应

继前一段时间PSP版的《罪恶装备XX #ROLOAD》和街机版正统续作《罪恶装备XX SLASH》之后，NDS上也将推出一同题材游戏《罪恶装备：绝尘厮杀》。游戏将乱斗的形式展开，支持4人无线对战。本作利用NDS的双屏将战场分为4层，玩家将可以选用自己喜爱的角色在画面中展开紧张激烈的大混战，并且原作中人物的招式也都会得到再现。游戏中还加入了多个与符合原作人物特色的迷你游戏，"《罪恶装备》系列"的FANS可不要错过哦！



©2005 2006 KONAMI©Majesco Games.,LTD.2006 All Right Reserved.
©サンライズ©サンライズ・バンダイビジュアル・バンダイチャンネル©ジーベック/ナデシコ制作委员会©ジーベック/1998 NADESICO制作委员会©创通エージェンシー・サンライズ©ビックウエスト©BANPRESTO 2006©2006 FromSoftware.Inc.

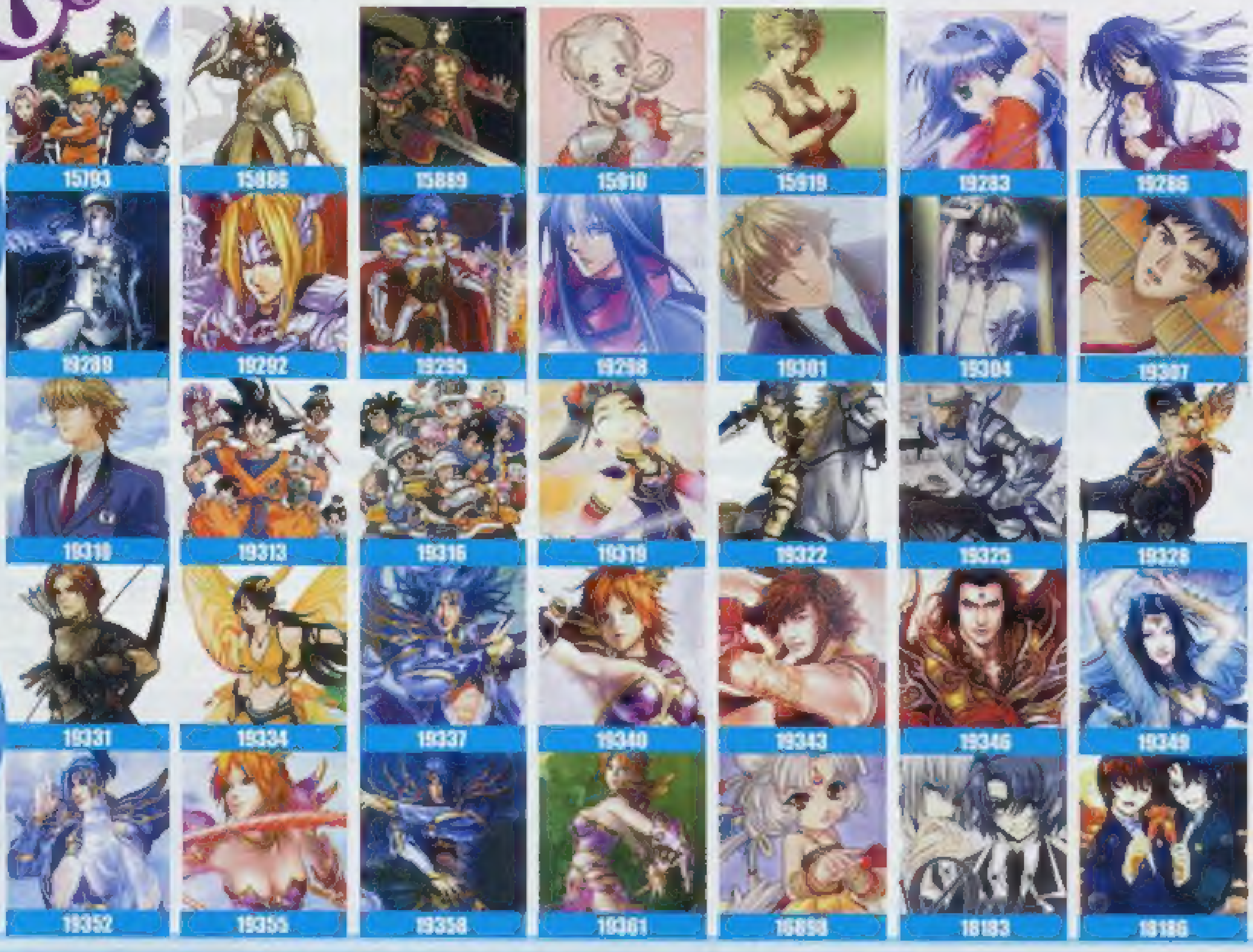
MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

UCG彩信谍报—最新最快的游戏简报

- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部的超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片铃音！
- 每月 8～12 期精品游戏资讯仅需 10 元发送短信“DB”到 8002288 即可定购

图铃随意当



精彩图铃 任你下载

编辑短信“UCG”发送到 8002601 定制图铃大杂烩，包月 15 元，您就可以超值无限下载我们为您提供的图片和铃音，不限条数也不会再单独收取任何费用，让你轻松成为酷炫先锋。超值精彩就在眼前，还不快快下手～～！同时可以享受 3 天的免费使用时间哦～～

UCG 图铃专区还为您准备了更多的图片铃音，并且每月更新，请登陆http://ucg.shenme.net/下载，同样免费不限量，更方便更快捷。

下载方法：编辑短信 UCG ＋图片编号（例如：“UCG15916”）到 8002601，轻松获得～～

退定方法：编辑短信 0000 发送到号码 8002 即可。

图铃下载小贴士

每张图片，每个铃音都为不同型号的手机量身打造。如果您下载的图片尺寸或者铃音和弦效果与您的手机型号不符合，请您登陆 UCG 图铃专区：http://ucg.shenme.net/ 选择您的手机型号，以后再通过短信下载杂志上图片时，就会按照您之前选定的型号下发，免去您每次下载都要选择机型的麻烦。

飞线互动 SHARE FREEDOM

飞线互动客服电话：010-85861899

游戏宗师

短信新闻包月服务正式转生！

一直以来，UCG的短信新闻包月因时效快、且随时随地都能接收到业界猛料而获得广大读者的支持。为了让读者们获得更迅捷、更有效率的每天游戏新闻，包月服务将会全面革新。全新的订阅方式为：移动用户发送**TPA**到**8002605**，联通用户发送**YXD#605**到**9002605**，收费6元/月。追求时效的你还等什么呢？赶快拿起手机订阅吧！客服电话：010-85860661

（原订阅包月短信用户将会收到退订的短信通知，若没有收到，可输入0000到3355，根据提示操作退订）

短信平台更换中

UCG的短信平台已经全面升级。原移动用户的发送号码由**33557770**摇身一变成为**8002605**，而联通用户的发送号码**93557770**也换成了**9002605**，另外记得在每条信息前面加上“JC+相应栏目的代码”以便系统确认短信的内容哦！详情请参考各相关栏目。（收费1元/每条）

（相关栏目：“排行榜”、“火热秘技”、“互动信箱”、“读编往来”以及“Gamehalo VCD”）

飞线互动 SHARE FREEDOM

□□□□&3DM-SMV
www.plumbook.cn

你想开一家非常能赚钱
的电玩店吗？

《中国电玩店创业方案》

2005—2006年度最佳创业方案

《中国电玩创业策划方案》是阳光巴士智业机构推出的第一个创业策划方案，它在深入研究我国电玩市场经营现状和对PS PS2 GBA NGC DC X-BOX Ss及周边精品经营的基础上，总结出大量的宝贵经验。该策划方案共16万字，上下两册。它将告诉您怎样选址，怎样筹划，怎样装修，怎样配货，怎样进货，怎样管理，经营的要领，诀窍，理念和一手货源信息，并为您免费提供各类后续服务和经营指导服务，确保您一举掌握经营制高点！

本方案已帮助很多人成功开店赚钱，很多购买者已经给我们反馈回信息，现公布几个：

福建李季宾：我是一个铁杆玩家，对游戏一直非常着迷，看到游戏厅生意红火，就想自己也开一家。但是由于没有开店经验，不知怎样装修、布置、进货、管理，加上一手货源很难弄到，一直没敢动手。后来经朋友介绍，就买了套《中国电玩创业策划方案》，花了十几天研究了一番，受益匪浅，现在我的店已开张一个多月啦，生意火爆，方案让我少走了很多弯路，真的是很感激阳光巴士。

火星电玩何经理：火星电玩的发展确实离不开阳光巴士智业机构的帮助！《中国电玩创业方案》对想要开电玩专卖店的朋友来说是有很大的帮助的，它让你少走了很多的弯路，能够很快的就把电玩店开起来；而对开了店的朋友来说，也能让你尽快的摆脱竞争对手，迅速的发展起来；这样的策划方案是进入电玩行业的最佳方式和最有效的途径！

德阳李林：我做电玩生意已经有好一段时间了，但生意一般，看着同行生意兴隆的样子，心里很不是滋味，我甚至都有点想转行了。从一本杂志上看到这套《中国电玩创业策划方案》以后，我抱着试试看的心态也邮购了一套，看了以后有种恍然大悟的感觉，原来自己的经营理念和进货渠道上的确有着许多不足的地方。后来我就照着你们说的做，生意大大改观，如果早有这样的策划报告就好了。

你想开一家非常能赚钱
的动漫精品店吗？

《中国动漫精品店创业方案》

小投资、赚大钱、快速入手的开店全程指导方案

动漫市场的迅猛发展是许多人始料不及的。开一家经营动漫VCD DVD CD 漫画书及动漫周边精品的动漫专卖店成为当今中国市场的最佳选择。根据有关部门对京、沪、穗三市两千多名青少年进行的有关动漫消费量的调查表明：仅三大城市，其每年由14~30岁的城市青少年所完成的动漫相关消费总额即可超过13亿元,数额极为可观。据国家权威部门统计数据显示，去年国内动漫产业所带来的经济收益大约在300亿左右；随着动漫文化熏陶下的新一代青少年的成长，今后的动漫市场消费额将有望突破500亿大关。而美国、日本等动漫市场发达的国家每年早已在千亿元以上，据日本官方透露：日本漫画产业年纯利已突破6000亿。中国阳光巴士智业机构在该形势下推出《中国动漫精品店创业方案》。

该方案是教您怎样开一家经营动漫VCD、DVD、CD、漫画书以及动漫周边精品的动漫专卖店的方案。该方案分上下两册，共18万字，它囊括了国内最为精细的动漫相关知识介绍、动漫市场分析、典型经营模式流程指导，它还教您怎样装修，怎样选址，经营的方法、理念、技巧等，并且它还有完整的一手货源信息及进货目录表，以及请专人设计的具有行业特色的精美的装修图例（VCD格式）；另外，该方案中还增加了国内城市规模与动漫店容纳度量性分析表以及一万多字的《实用动漫店管理手册》。该方案汇集目前动漫行业最好的生产商家信息与经营理念，同时本着实用、可操作性强的原则指导创业者尽快捞到第一桶金。如果您已经创业该方案都能帮助您尽快的摆脱竞争对手，生意迅速的火爆起来。购卖方案成为我们会员的朋友，你们所有的创业交流信息均可在我们的网站即"阳光巴士"网站（www.sunbus.cn）上进行查询和交流。我们有信心向您强力推荐本方案。

河北丁牧：
我是动漫爱好者，卡通动漫一直伴我长大。工作后，枯燥的工作让我不断地有创业的冲动。听朋友介绍了动漫的创业方案后，我觉得开一家动漫店既能赚大钱又符合我的兴趣，所以就邮购了一套。动漫创业方案真的很好，里面有我需要的一手货源资料让我一个没啥创业经验的人也把店开起来了，而且生意很不错。我非常感谢你们的帮助，希望在以后的经营中能继续得到你们的指导。

绵阳李丽：
以前我经营着一家书店，生意一直不是很好很是焦急，后来看到动漫方案的广告以后就买了一套，看了以后我获益很深，我调整了我的经营思路，还进了一些动漫书、碟及精品，生意明显有了好转，后来干脆把书店转成了动漫精品店，生意竟然火的很，利润也超乎想象的高，非常感谢阳光巴士，让我找到了新的商机和财源。

福州陈灵：
我以前只知道动漫这个行业很有发展前景，想要开一家经营动漫产品的店，但是我又对这个一无所知，所以一直就无从下手。后来我看到动漫方案的广告后，我立即购买了一套，上面有着详细的一手货源资料，这个方案让我很快的就把动漫精品店开起来了，而且生意还不错，我真的很高兴呀。

郑重承诺：如果我们向你推荐的方案有虚假成分，可以随时退款。

中国阳光巴士智业机构
Sunbus
Sunbus Intelligence Institution

中国阳光巴士智业机构 www.sunbus.cn 电子邮箱:sunbus@vip.sina.com
中国阳光巴士智业机构成都总部地址：成都市一环路北2段14号嘉兴综合楼3楼
中国阳光巴士智业机构广州部地址：广州市新基路26号
咨询及联系方式：028-83187436 83187438 86388589 013981716687或者网上查询

《动画基地》来了！

喜爱动漫的你还等什么？

2006年第4期 3月25日全国震撼上市

动画资讯手册＋超炫动画影像VCD＋
近期经典动漫金曲CD＋豪华赠品

本期CD/飞雪 收录

- 『Fate』主题歌
- 『死神』最新片尾歌
- 『怪』最新OP、ED
- 『舞～乙Hime』最新片头曲
- 『交响诗篇』最新片尾

本月超值套送
绝对独家

超值定价
9.8元

名侦探柯南
精美塑料挂饰

本期精彩内容

基地社评
萌学初级研究

强档推荐
蔷薇少女，心的两面

动画欣赏指南
xxxHolic
备长炭
HELLSING
仰望半月天空
死神的歌谣

跟踪报道
火影忍者等

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

游戏/网络/音乐互动志

现已上市

销售中…

4月3日前寄回印花(以邮戳为准)即有机会获赠四大主机

全国各大报刊亭 均有销售

3月31日上市

第2期继续送出四大主机

寄回本期读者调查表,即可参加四大主机抽奖活动

- 游戏开发者大会2006 全面报道
- FINAL FANTASY I – XII 系列回顾
- 新超级马里奥兄弟 等新作 前线直击
- 皇牌空战0 / 教父 / 公主联盟 等游戏 最速攻略
- 美优馆 / 私房话 / 动漫游 精彩刺激
- levelup音乐台 收录《FFXII》精彩对白与动人音乐

精彩内容不容错过!

&3DM-SMV
www.plumbook.cn